AGE OF WONDERS II – ЧУДО-СТРАТЕГИЯ

КОМПЬЮТЕРНЫЕ *И* ВИДЕО *ИГРЫ* № 1+1+1

06 (111) март 2002

PC • PSone • PS2 • Dreamcast • GameCube • Xbox • GBA

СТРАНА ИГР

ИГРЫ №3



(game)land 10 ЛЕТ 2002
www.gameland.ru

gta3

ДЕЛО МАФИИ

ЖИВЕТ И ПОБЕЖДАЕТ!

120 страниц

ИГРЫ: Kingdom Hearts, Onimusha 2, GUNVALKYRIE, Dark Planet: Battle for Natrolis, Hooligans: Storm Over Europe, Droiyan II. Absolute Monarch, Maxim Wipeout Fusion, Star Wars: Obi-Wan

ПРОХОЖДЕНИЯ: Рыцари морей

ПОСТЕРЫ: Onimusha, Primitive Wars


SAMSUNG
ELECTRONICS
SyncMaster
мастер в своем классе
TFT мониторы Samsung SyncMaster
•стильный эргономичный дизайн •3 варианта цветового решения корпуса
•увеличенный угол обзора •быстрая и точная автоматическая настройка
•соответствие самым строгим стандартам безопасности
•3 года гарантии
товар сертифицирован
TFT мониторы Samsung SyncMaster - №1 в производительности и новых технологиях
Москва Олди 232 3009; Роско 795 0400; Вист 159 4001; Партия 742 5000, 742 4000; Формоза 234 2164; Ликорд 799 5398; Белый Ветер 928 7392; Компьюлинк 967 6867; Дилайн 787 4999; НИКС 216 7001; CITILINK 745 2999; Ф-Центр 472 6401; R&K 230 6350; Вольта 299 5756; Corvette 369 0694; Inel 742 64 36; Техмаркет Компьютерс 214 2121; SMS 956 1225; M.Video 921 0353; Desten Computers 195 0239; Сетевая Лаборатория 784 6490; Кит 181 3539; Эльсі 777 9779; Березка8 362 7001; НСМ-Компьютерс 785 5701; Санкт Петербург (812) Аппарат 290 55 65; АЛЬФА-Компьютерс 320 80 80; АСКоД 326 82 45; AVIPA 325 69 20; Компьютерный Мир 325 08 35, 327 2060; Компьютер Центр "КЕЙ" 325 32 15/16; CNC 346 86 35; CONCOM 320 9080; Мир Техники 327 5828; Компарк 303 9191; Вист СПб 327 9016; МТ 327 5828; Аякор 542 5440; Гарант 325 8202; IVC CHS 329 3673; Avra Computers 248 8390; Партия Балтика 296 8094; Display Group 237 2263; Новосибирск (3832) Нэта 54 1010; Квеста 33 2407; Адигон 16 4422; МультиШтерн 53 4444; Волгоград (8442) Вист 32 7932; Ростов-на-Дону (8632) Технополис 90 3111; Вист-Дон 63 5430; Микро Системс 63 5777; Зенит 38 6565; Краснодар (8612) Владос 64 2864, 62 2541; Трейд Мастер 55 5040; Компьютерные Системы 55 9994; Оазей 60 1144; Сочи (8622) Юпитер-Юг 99 8789; Владос 92 2291; Новороссийск (27) Владос 22 6442; Нижний Новгород (8312) Апрель-Сервис 34 3635; ЭВМ-Спектр 39 0169; Бытовая Автоматика 37 1949; Вист 67 7905; Юст 30 1674; Екатеринбург (3432) Формоза 59 1868; Техногрупп 77 6552; Класс 59 9821; Челябинск (3512) EMS 60 2057; Медиком 60 5762; Форт Электроникс 33 5577; Оренбург (3532) Мехатроника 78 0737; Иркутск (3952) Анкон 31 0510; Омск (3812) Вист 34 4384; Коммед 53 0530; Надежда 31 5658; Томск (3822) Intant 41 3234; ЭлексКом 72 7240; Ижевск (3412) Эпис 43 2026; Тула (0872) Вист 30 5100; Калуга (0842) Вист-Ока 55 8585; Рязань (0912) Комис 24 1070; Казань (8432) Абак 76 9559; Март 64 2584; Кемерово (3842) ККЦ 36 0303; Самара (8462) Прагма 16 3287; Пламберт 32 6104; Тат-Софт 99 3575; Тольятти (8482) ИнфоЛада 40 6640; Альба 22 9453; Тюмень (3452) Компек 46 6594; Уфа (3472) Форте 35 8914; Интерком 53 4222; Ю.Сахалин (42422) СанИнфо 33 605; Хабаровск (4212) Амур 37 6587; Находка (4236) EPSI 64 6680; Владивосток (4232) Информационные системы 26 9055; Владлинк 26 8187; Саранск (8342) Форто 17 0858; Ставрополь (8652) Инфа 77 7777; Владимир (0922) Конт 32 6080; Орел (0862) Трио 43 5004; Пермь (3422) ИВС 19 6500; Новокузнецк (3843) ККЦ 39 0079; Барнаул (3852) Алтай Компьютер Сервис 22 3361; Компьютер Трейд 38 1000; Армавир (237) Владос 5 9910; Липецк (0742) Регард Тур 48 5285
Для получения дополнительной информации www.samsungelectronics.ru

В НОМЕРЕ

06 (111)
март 2002
WWW.GAMELAND.RU







content



EDITORIAL

Общий привет!

Я твердо убежден – как только чего-то достигаешь и на этом останавливаешься, – ты в тупике. Больше того, это означает, что ты медленно катишься вниз по наклонной, вкушая ядовитую прелесть лавров и венцов... Останавливаться нельзя. Нельзя позволять себе расслабляться и пассивно смотреть на мир глазами состоявшегося человека. Горизонт есть всегда – он недостижим, просто порой скрыт стеной ощущения достигнутого.

Журнал не может прийти к незыблемому формату. Мы будем постоянно меняться, искать свою форму, трансформировать конфигурацию. Никогда не замкнемся только на играх ради игр – все мы живем в огромном мире, где существует бесконечная плеяда интереснейших вещей – книги, кино, музыка, тусовки... Да, игры занимают солидную часть нашего внутреннего пространства. Но ограничиваться только этим – большая ошибка. Поэтому давайте смотреть более широко. И никогда не упускать из виду горизонт.

Мне бы не хотелось каждый раз делать вступительное слово отчетом о пятилетке – мол, сделано то-то и то-то. Уверен, вы легко найдете новые рубрики и измененные форматы. Главное, чтобы между нами была обратная связь – смело пишите, что нравится, а что нет. Обещаю, ваши слова будут услышаны.

С наилучшими,

Юрий Поморцев

На обложке: GTA3 – один из самых скандальных и одиозных проектов последних лет. Каково оно – быть похитителем автомобилей, нарушителем спокойствия и грозой полицейских? Или дело все же в сбалансированном геймплее?..

СТРАНА ИГР СОДЕРЖАНИЕ CD

ДЕМО-ВЕРСИИ | ВИДЕО | СТАТЬИ | ИНТЕРНЕТ | SPECIAL | ПАТЧИ | ПРИМОЧКИ | E-SHOP | INFO

ДЕМО-ВЕРСИИ
Star Trek: Bridge Commander;
Incoming Forces;
Tux Racer

ВИДЕО
Asheron's Call 2;
Sonic Adventure 2 Battle;
Auto Modellista;
Far West;
Mortal Kombat: Deadly Alliance;
Resident Evil;
Grand Theft Auto III;
Triforce Technological Demo;
Ice Age

SPECIAL
Слово редактора;
Macromedia Flash;
Скрины к 13 статьям номера;
Wallpapers Chrome (2 шт.);
Wallpaper Star Wars: Jedi Knight II – Jedi Outcast;
Wallpapers Star Wars: Obi-Wan (2 шт.);
Wallpapers Steel Panthers – World at War (3 шт.);
Wallpaper Age of Wonders II;
Age of Wonders II Music (2 темы);
Starmageddon Music

ПРИМОЧКИ
UT – Unreal Forever 6.00;
UT – Unreal Forever 6.02 patch;
UT Bonus Pack;
UT – DM-Aberrance;
UT – DM-Salient;
Monopoly Tycoon – Bonus Pack 1

СТАТЬИ
Metal Gear Solid II: Sons of Liberty;
Omikron;
Quake III. Готовимся к битве

ИНТЕРНЕТ
Windows Media Player 7.1;
RealPlayer 8 Basic;
DirectX 8.1 – Runtime for Windows 98, Me;
DirectX 8.1 – Runtime for Windows 2000;
Quick Time 5.0;
Kali 2.3;
Kali v.2.4 Patch;
Half-Life Botman ver. 3.0;
GeekPlay ver. 3.0;
WorldCraft ver. 3.3;
GoingUP ver. 3.0;
Strange Saver ver. 3.0;
SOB-Bot ver. 3.0

ПАТЧИ
Unreal Tournament v436 Patch;
Ралли Трофи Патч (RUS);
Venom. Codename: Outbreak v.1.2 (RUS);
Aliens Vs. Predator 2 v1.0.9.4;
Battle Realms v1.10j;
Civilization III v1.17f;
Demolition Derby & Figure 8 Race v1.10;
Evil Twin: Cyprien's Chronicles v1.1;
Gorasul v1.05;
Microsoft Train Simulator Update 1;
NoLimits Rollercoaster v1.1;
Paris-Dakar Rally v1.04;
Rally Trophy v1.01 (English);
Shadow Force EAX Update;
Shadow Force v1.1;
Star Trek - Deep Space Nine: Dominion Wars v1.05;
StarCraft v1.09b;
StarCraft: Brood War v1.09b;
Starfleet Command: Orion Pirates v2.5.2.5;
Sub Command v1.05;
Xtreme Air Racing v1.03

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

СТРАНА ИГР
№06 (111) март 2002
www.gameland.ru

Журнал зарегистрирован в министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002
Выходит 2 раза в месяц.

РЕДАКЦИЯ
Юрий Поморцев *dreg@gameland.ru* главный редактор
Дмитрий Эстрин *estrin@gameland.ru* заместитель главного редактора
Сергей Амирджанов *amir@gameland.ru* редактор "Видео"
Лев Емельянов *lev@gameland.ru* редактор CD
Юлия Барковская *july@gameland.ru* корректор
Сергей Долинский *dolser@gameland.ru* редактор "Онлайн"
Эммануил Эдж *emik@gameland.ru* корреспондент в США

ART
Миша Огородников *michel@gameland.ru* арт-директор
Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* дизайнер
Алик Вайнер *alik@gameland.ru* дизайнер
Максим Каширин *max@gameland.ru* дизайнер

GAMELAND ONLINE
Константин Говорун *wren@gameland.ru* редактор
Иван Солякин *ivan@gameland.ru* WEB-master

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* руководитель отдела
Алексей Анисимов *anisimov@gameland.ru* менеджер
Ольга Басова *olga@gameland.ru* менеджер
Виктория Крымова *vika@gameland.ru* менеджер
Яна Губарь *yana@gameland.ru* PR-менеджер
Телефоны: (095)229-4367, 229-2832; факс: (095)924-9694

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА
Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru* руководитель отдела
Андрей Степанов *andrey@gameland.ru* менеджер
Самвел Анташян *samvel@gameland.ru* менеджер
Телефоны: (095)292-3908, 292-5463; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Ерванд Мовсисян *ervand@gameland.ru*

GAMELAND PUBLISHING
ООО "Гейм Лэнд" учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru* директор
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* финансовый директор
Сергей Лянге *serge@gameland.ru* технический директор
Игорь Акчурин
Глеб Маслов служба безопасности и связь с правоохранительными органами

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652
E-mail: magazine@gameland.ru

GAMELAND MAGAZINE
Dmitri Agarounov *dmitri@gameland.ru* director
Game Land Company publisher
Phone: (095)292-4728; fax: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; телефон: (095)250-4629

Отпечатано в типографии: "ScanWeb", Finland
Тираж 55 000 экземпляров

Цена договорная

Дизайн обложки: *Миша Огородников*

ХИТ-ПАРАД

АМЕРИКА ВИДЕОИГРЫ

1	GRAND THEFT AUTO 3	ROCKSTAR	PS2
2	STATE OF EMERGENCY	ROCKSTAR	PS2
3	SUPER MARIO ADVANCE 2	NINTENDO	GBA
4	WWF RAW	THQ	XBOX
5	SONIC ADVANCE	THQ	GBA
6	FINAL FANTASY X	SQUARE EA	PS2
7	SONIC ADVENTURE 2 BATTLE	SEGA	GC
8	WRECKLESS: YAKUZA MISSIONS	ACTIVISION	XBOX
9	MAX PAYNE	ROCKSTAR GAMES	PS2
10	NBA 2K2	SEGA	PS2
11	MADDEN NFL 2002	EA	PS2
12	HALO	MICROSOFT	XBOX
13	MAXIMO:GHOST TO GLORY	CAPCOM	PS2
14	METAL GEAR SOLID 2	KONAMI	PS2
15	GRAN TURISMO 3: A-SPEC	SONY	PS2

АМЕРИКА PC

1	MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT	EA	●
2	HARRY POTTER AND THE SORCERER'S STONE	EA	↑
3	THE SIMS: HOT DATE	EA	↓
4	THE SIMS	EA	●
5	ROLLERCOASTER TYCOON	INFOGRAMES	●
6	ZOO TYCOON	MICROSOFT	↑
7	BACKYARD BASKETBALL	INFOGRAMES	↑
8	SERIOUS SAM: THE SECOND ENCOUNTER	TAKE2	↑
9	EMPIRE EARTH	VIVENDI-UNIVERSAL	↑
10	CIVILIZATION III	INFOGRAMES	●

ВЕЛИКОБРИТАНИЯ ВСЕ ПЛАТФОРМЫ

1	MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT	ELECTRONIC ARTS	PC	↑
2	STATE OF EMERGENCY	ROCKSTAR	PS2	↑
3	MONSTERS, INC	DISNEY	PS2	↓
4	GRAND THEFT AUTO 3	ROCKSTAR	PS2	↓
5	MAX PAYNE	ROCKSTAR	PS2	↓
6	HARRY POTTER AND THE PHILOSOPHER'S STONE	ELECTRONIC ARTS	PC, PSONE, GBC, GBA	●
7	WIPEOUT FUSION	SONY	PS2	↓
8	LEGENDS OF WRESTLING	ACCLAIM	PS2	↑
9	FIFA 2002	ELECTRONIC ARTS	PC, PS2, PS ONE	●
10	PRO EVOLUTION SOCCER	KONAMI	PS2	↑

ЯПОНИЯ ВСЕ ПЛАТФОРМЫ

1	DEAD OR ALIVE 3	TECMO	XBOX	↑
2	ANIMAL LEADER	NINTENDO	GC	↑
3	SAGOKUSHI SENKI	KOEI	PS2	↑
4	SAMURAI	SPIKE	PS2	↑
5	GENMA ONIMUSHA	CAPCOM	XBOX	↑
6	VIRTUA FIGHTER 4	SEGA	PS2	↓
7	PROJECT GOTHAM: WORLD STREET RACING	MICROSOFT	XBOX	↑
8	FINAL FANTASY X INTERNATIONAL	SQUARE	PS2	↓
9	ANIMAL FOREST +	NINTENDO	GC	↓
10	JET SET RADIO FUTURE	SEGA	XBOX	↑

Долгожданная японская премьера Xbox, успех которой был так необходим Microsoft, прошла не слишком гладко. За премьерный уикенд с прилавков разошлось лишь около 120 тысяч приставок из поставленных в магазины 250 тысяч, а основные игровые проекты на консоли, хотя и заняли несколько почетных мест в японских чартах, не смогли хоть сколь-либо впечатлить нас внушительными цифрами. Главный суперхит на приставке, DOA3 продан в количестве 70 тысяч копий. Это еще куда ни шло. Дальше хуже. Genma Onimusha – 17 тысяч. Project Gotham – 14 тысяч. Наконец, Jet Set Radio Future – 9880 экземпляров. Не слишком-то впечатляет, не правда ли? Тем временем в Японии неплохо (50 тыс. копий) дебютировал очередной сверхоригинальный проект от Nintendo Animal Leader, в котором одни безумные животные кушают других обитателей мира, приобретая в результате некоторые качества съеденных жертв. Американский и европейский рынки правильным образом отреагировали на дебют провокационного симулятора уличных беспорядков State of Emergency – на обеих территориях игра ворвалась в хит-парады сразу на второе место. На первом же, соответственно, непотопляемые GTA3 и MoH:AA. В американском чарте видеоигр, который мы вновь умудрились неизвестно где откопать, появилось немало новых позиций. Хорошо дебютировали Super Mario World и Sonic Advance, весьма достойными оказались и первые продажи Sonic Adventure 2 Battle на GameCube.

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ:
- ● ИГРА ОСТАЛАСЬ НА ПРЕЖНЕМ МЕСТЕ
- ↑ ИГРА ПОДНЯЛАСЬ В ХИТ-ПАРАДЕ
- ↓ ИГРА ОПУСТИЛАСЬ В ХИТ-ПАРАДЕ

ЯПОНСКИЙ ДЕБЮТ XBOX

За всю историю видеоигр американские компании лишь дважды пытались проникнуть на консольный рынок Японии. Первый такой случай имел место в начале восьмидесятых годов, когда компания Atari, окрыленная успехом в Америке и Европе своей системы VCS, решила выпустить ее и на японском рынке. Результатом стал полный провал – патриотичные японцы отказались играть в американские игры на американской же консоли. Японские производители игровой продукции, так же как автоконцерны и компании бытовой электроники, почти мгновенно захватили первенство в отрасли – как в Америке, так и в Европе. Спустя почти двадцать лет после этой истории корпорация Microsoft пытается повернуть вспять ход событий на игровом рынке, запуская в Японии свою новую игровую приставку Xbox. Несмотря на то что влияние японского рынка на общемировую ситуацию в последнее время резко ослабло, тем не менее, большинство известных разработчиков и самые мощные издательства продолжают находиться именно на данной территории. А это делает Японию ключевым регионом, радикально влияющим на успех игровой системы любого производителя. Без поддержки ведущих «японцев» Xbox долго не протянет. Именно поэтому Microsoft не жалеет ни средств, ни усилий, чтобы попытаться пробить брешь в твердой «антиамериканской» обороне японцев. Именно поэтому Xbox в Японии продается по цене на $50 ниже, чем в Америке, а масштабы рекламной кампании консоли превосходят все, виденное нами ранее. В массовой PR-атаке задействованы: игровая пресса, телевидение, улицы районов, в которых идет торговля электроникой и лично Билл Гейтс, который не пожалел времени и специально прилетел на японский launch.



22 февраля Microsoft поставила на прилавки японских магазинов достаточно скромные 250 тысяч консолей, в том числе 50 тысяч экземпляров так называемого limited edition, отличающегося цветом корпуса и наличием ряда дополнительных аксессуаров. С утра перед витринами традиционно стали скапливаться небольшие группы фанатов, но никакого ажиотажа замечено все же не было. Приставки покупали, но уже сразу стало понятно, что побить рекорды Microsoft будет не в состоянии. По итогам первого премьерного уикэнда разошлось всего лишь 123 тысячи приставок, то есть немногим менее 50% от общего числа поставок. Лучшая из игр, Dead or Alive 3 смогла продаться 70-тысячным тиражом. Остальным повезло несколько меньше. На втором месте оказался римейк Capcom'овской Genma Onimusha с разочаровывающим показателем в 17 тысяч копий, а гениальная Jet Set Radio Future вообще была куплена в количестве менее 10 тысяч экземпляров. Для любой другой игровой консоли подобный старт казался бы разочаровывающим. Но для американского Xbox такой относительно прохладный прием со стороны японской публики был вполне ожидаемым. Microsoft, правда, рассчитывала продать в первые дни абсолютно все приставки и таким образом создать видимость успешного запуска, но японцы оказались не столь падкими на рекламу. Для сравнения – на запуск GameCube было продано 175 тысяч приставок, премьера PlayStation 2 принесла результат в 680 тысяч, а вот Saturn и PlayStation стартовали семь лет тому назад с весьма скромными 100-тысячными показателями. На этом фоне цифры Microsoft не выглядят катастрофическими. Однако не стоит забывать о том, что у Nintendo вскоре после запуска вышел Smash Bros., в несколько раз поднявший продажи, а у Sony даже в самые ужасные для консоли времена все равно оставалась в руках престижнейшая марка. Так что Microsoft явно потребуется нечто большее, чем Dead or Alive 3, чтобы завоевать расположение японских геймеров.



Модный квартал Shibuya перед запуском приставки был похож на большущий рекламный плакат.



Приезд Билла Гейтса на японскую премьеру Xbox стал для японцев поводом упомянуть событие в теленовостях...

КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ. 15 МАРТА–15 АПРЕЛЯ 2002

15.3	Hidden Invasion	Conspiracy	PS2
15.3	Dracula: The Last Sanctuary	Dreamcatcher	PS one
16.3	Smugglers Run	Rockstar	GBA
16.3	Grand Theft Auto 3	Rockstar	GBA
19.3	Yu-Gi-Oh Dark Duel Stories	Konami	GBC
19.3	007 in Agent Under Fire	Electronic Arts	GC
19.3	Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex	Vivendi-Universal	Xbox
19.3	Virtua Fighter 4	Sega	PS2
19.3	GUNVALKYRIE	Sega	Xbox
19.3	Smashing Drive	Namco	Xbox
19.3	Monsters, Inc	Disney	PS2
20.3	ESPN Winter X Games Snocross	Konami	PS2
21.3	Shifters	3DO	PS2
24.3	Outlaw Golf	Microsoft	Xbox
26.3	Elder Scrolls 3: Morrowind	Bethesda	PC
26.3	007 in Agent Under Fire	Electronic Arts	Xbox
26.3	Rayman Arena	UbiSoft	PS2
26.3	The Sims: Vacation	Electronic Arts	PC
26.3	Legacy of Kain: Blood Omen 2	Eidos	PS2
26.3	Heroes of Might & Magic IV	3DO	PC
26.3	Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	PC
26.3	Freedom Force	Electronic Arts	PC
26.3	Sega Soccer Slam	Sega	GC
26.3	Home Run King	Sega	GC
26.3	Bloody Roar: Primal Fury	Activision	GC
26.3	Legacy of Kain: Blood Omen 2	Eidos	Xbox
26.3	Virtua Striker 3 v.2002	Sega	GC
26.3	Hitman 2	Eidos	PC
27.3	Worms Blast	UbiSoft	PS2
27.3	Army Men RTS	3DO	PS2
27.3	Transworld Surf	Infogrames	PS2
28.3	Might & Magic IX	3DO	PC
29.3	Commandos 2	Eidos	PS2
2.4	Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast	LucasArts	PC
4.4	Dungeon Siege	Microsoft	PC
11.4	Grandia II	UbiSoft	PC
14.4	Blender Bros.	Infogrames	GBA
15.4	Breath of Fire II	Capcom	GBA
15.4	Headhunter	Sega	PS2
15.4	Worms Blast	UbiSoft	PS2
15.4	V.I.P.	UbiSoft	PS2
15.4	Burnout	Acclaim	GC
15.4	Rayman Arena	UbiSoft	PS2



STAR WARS RPG ПЕРЕЕЗЖАЕТ НА XBOX

Компания LucasArts обнародовала некоторые подробности и первые скриншоты из многообещающего ролевого проекта Star Wars: Knights of the Old Republic (не путать со Star Wars: Galaxies). Напомним, что разработкой игры занимается хорошо известная всем любителям жанра студия Bioware, создавшая Baldur's Gate, MDK2 и Neverwinter Nights. Как и ожидалось, Knights of the Old Republic представляет собой достаточно нетипичную ролевую игру с гигантскими трехмерными пространствами, десятками, если не сотнями персонажей, и пока совершенно таинственной боевой системой. LucasArts немало шокировала игровую общественность заявлением о том, что игра выйдет сначала на Xbox (осенью этого года) и лишь потом будет портирована для PC с кое-какими изменениями. Выход игры на персональных компьютерах состоится лишь весной 2003 года. Такое решение LucasArts объясняет тем, что на ближайшую осень намечен выход на PC другой ролевой игры Вселенной Star Wars, онлайнового проекта Galaxies от Verant/Sony. Соответственно, чтобы избежать ненужной конкуренции двух игр, было решено дать небольшую фору Xbox-версии. Согласно первым скриншотам, мир Knights of the Old Repuclic выглядит если не роскошно, то, по крайней мере, очень солидно. Отличные модели персонажей, первоклассные эффекты, трава, вода, скалы, небо – чувствуется хорошая дизайнерская проработка. Действие игры будет происходить примерно за 4000 лет до фильмов Star Wars, когда за порядком в Галактике следила Старая Республика и ее джедаи. Обещаются практически все известные по Вселенной расы плюс масса свежих сюрпризов. Сюжет практически полностью разработан сценаристами Bioware и был одобрен самим Джорджем Лукасом. Судя по этим, пока еще скудным сведениям нас ждет настоящий суперхит.

3 ГОДА СЕРВИСА НА ТЕХНИКУ LG



Компания LG делает очередной шаг навстречу российским потребителям техники. С 1 февраля 2002 года LG Electronics предоставляет для своих покупателей новую услугу – 3 года бесплатного сервисного обслуживания на свои изделия в авторизованных сервисных центрах. Данная услуга действует на территории всей РФ и распространяется на сертифицированную продукцию LG Electronics, приобретенную с 1 февраля 2002 года.

Техника будет укомплектована красочными гарантийными талонами нового образца. В течение некоторого времени после введения 3 лет бесплатного сервисного обслуживания (что фактически означает 1 год обязательной гарантии и 2 года бесплатного сервисного обслуживания) возможна поставка с гарантийным талоном предыдущего образца. В этом случае 3 года бесплатного сервисного обслуживания будут подтверждены по предъявлении в авторизированном сервисном центре гарантийного талона, а также товарного и кассового чеков, подтверждающих приобретение товара с 01 февраля 2002 года.

Этот шаг отражает стремление компании к инновациям. Стратегической концепцией компании является стратегия 6 SIGMA, направленная на постоянное совершенствование качества продукции и научных исследований, сокращение производственных дефектов. Жесткие требования новой программы допускали не более 3.4 единицы несовершенной продукции на 1.000.000 экземпляров к концу 2001 года, что фактически сводит возможные дефекты к нулевому показателю.

Обо всех подробностях оказания данной услуги можно узнать, обратившись в Информационный центр LG Electronics в России info@lg.ru

MARIO, ZELDA, METROID И ЕВРОПЕЙСКИЙ ТУР МИЯМОТО

Как известно, 3 мая Nintendo GameCube дебютирует на европейском рынке с чрезвычайно агрессивной ценой и довольно-таки продуманной игровой библиотекой. Чтобы еще раз продемонстрировать свою решимость сделать в Европе на этот раз все правильно, Nintendo организовала грандиозный пресс-тур, в результате которого «десант» из японского офиса компании в лице Шигеру Миямото (Shigeru Miyamoto) и Сатору Ивата (Satoru Iwata) за две недели посетил восемь европейских стран. Мэтры встречались с журналистами и делились некоторыми секретами своих будущих проектов. Практически одновременно с началом тура Nintendo опубликовала первые официальные скриншоты из важнейших для компании проектов Mario Sunshine и Metroid Prime. Реакция игровой общественности на появление этих изображений была неоднозначной. Если Metroid вызвал



в большинстве случаев настоящий восторг, то от Mario Sunshine люди явно ожидали большего. Действительно, судя по скриншотам, игре явно не достает качества текстур и полигонные модели героев могли бы выглядеть получше. С другой стороны, играм сериала Mario всегда было свойственно впервые появляться на публике в подобном страшном виде. Буквально за месяц до релиза все каким-то сказочным образом менялось, недостатки в графике и прочие гадости исчезали и перед нами представала совершенно другая игра. Будем надеяться, что так оно случится и на этот раз. Miyamoto также поспешил заверить общественность в том, что и Mario, и Zelda, и Metroid непременно будут выпущены на рынок в этом году. Наши основные сомнения здесь связаны с судьбой Legend of Zelda – все-таки слишком не похоже на Nintendo выпускать сразу три суперхита всего лишь за полгода. Чересчур это расточительно. Что же касается доброго десятка интервью, розданных высокопоставленными гостями, одно из них (по нашему мнению, самое полное и интригующее) мы приводим в этом выпуске новостей.

ИНТЕРВЬЮ ГЕНЕРАЛЬНОГО ПРОДЮСЕРА NINTENDO, ШИГЕРУ МИЯМОТО

?: Удалось ли вам полностью осуществить все замыслы, связанные с разработкой Pikmin?
Shigeru Miyamoto: Пожалуй, да. Единственное, что мне так и не удалось с этой игрой, так это сделать ее более доступной для тех людей, которые редко садятся с джойстиком перед телевизором. Pikmin в результате получился достаточно хардкорным продуктом.

?: Планируется ли выпуск на американском и европейском рынках последних неординарных японских проектов Animal Forest+, Doshin the Giant и Anumal Leader?
SM: Работа над Animal Forest+ уже идет полным ходом и мы надеемся выпустить версию на английском языке этой осенью. К сожалению, перевод является достаточно трудоемким занятием – объем текста в игре примерно втрое превышает размеры средней RPG. Что касается Doshin и Animal Leader, мы пока не уверены, стоит вы выпускать эти игры за пределами Японии.

?: Собираетесь ли вы и в дальнейшем выпускать некоторые проекты только в Японии?
SM: Nintendo стремится создавать игры, которые подходят игрокам по всему миру. Но все же бывают и исключения, например, проекты по мотивам комиксов или мультфильмов. Если эти комиксы не выходили в Америке, и игру, пожалуй, выпускать не стоит.

?: Что вы можете сказать о прогрессе Legend of Zelda? Когда мы можем рассчитывать увидеть игру в действии?
SM: В последние дни мне часто задавался этот вопрос (смеется). На самом деле, работа над игрой идет по плану. Она сейчас находится в таком состоянии, что у нас есть все шансы выпустить ее до конца этого года. В то же время просто показывать ее мне бы не хотелось. В противном случае люди вновь начнут обсуждать только графику. Чтобы понять новую Zelda, надо непременно в нее поиграть. Играбельная демо-версия будет представлена на E3'2002, тогда-то вы и сможете составить свое мнение.

?: Когда вы собираетесь объявить о том, какие игры будут выпущены на новой аркадной платформе TriForce?
SM: TriForce был рожден по инициативе со стороны компаний Sega и Namco. Они были чрезвычайно довольны архитектурой приставки GameCube и выразили желание создавать игровые автоматы, построенные на том же «железе». Соответственно, большая часть игровых проектов для TriForce будет создана силами этих двух компаний. Сама Nintendo, возможно, выпустит лишь несколько проектов, например, игру типа Smash Bros. Melee. Возможность создавать игры будет открыта и для других компаний, если, конечно, у них появится таковое желание.

?: Будет ли аркадная версия Soul Calibur 2 базироваться на TriForce?
SM: Откровенно говоря, я этого пока не знаю. В любом случае решение по этому вопросу будет принимать сама Namco. Единственное, что могу сказать точно – игра непременно выйдет на GameCube.

?: Каковы ваши успехи в разработке новой серии Pokemon для GBA и GameCube?
SM: Что касается GBA, то выход продолжения Pokemon Silver/Gold/Crystal планируется на конец этого года. Насчет GameCube версии можно пока сказать лишь то, что она находится в разработке уже больше года. У нас было огромное количество идей относительно того, как можно использовать возможности GameCube в таком проекте и сейчас дело движется достаточно хорошо. Однако я бы не рассчитывал увидеть Pokemon на GameCube в этом году. Скорее всего, проект появится в середине будущего года.

NINTENDO ПРЕДСТАВЛЯЕТ НОВУЮ АРКАДНУЮ АРХИТЕКТУРУ

На завершившейся несколько дней назад выставке игровых автоматов AOU 2002, компании Nintendo, Sega и Namco сделали неожиданное объявление о совместной разработке новой аркадной архитектуры, которая базируется на игровой приставке GameCube. Новая модель игровых автоматов получила имя главного артефакта из сериала Legend of Zelda – TriForce. От GameCube система отличается лишь увеличенным объемом оперативной памяти и возможностью работать с любыми носителями информации – от GD-ROM до MiniDVD и даже старомодных картриджей с чипами памяти. Какие игры будут разрабатываться Sega и Namco под новую архитектуру, пока неизвестно. В качестве демонстрации возможностей системы команда Amusement Vision создала новую модификацию своего аркадного футбола Virtua Striker, посвященную грядущему чемпионату мира. Игра завершена уже на 70% и в скором времени должна появиться в залах игровых автоматов. По всей видимости, именно для этой платформы Namco собирается выпустить давно анонсированный Ridge Racer 6, а в Sega новая платформа должна получить полную поддержку со стороны аркадных студий Hitmaker и AM2. Впрочем, это уже не информация, а слухи. Для чего миру нужны новые игровые автоматы на архитектуре GameCube? Все гениальное просто – чтобы производители игр не мучились каждый раз, переводя свое аркадное творение в «домашний» вариант. TriForce – идеальный союзник любого разработчика, который собирается в будущем выпустить игру и на GameCube.

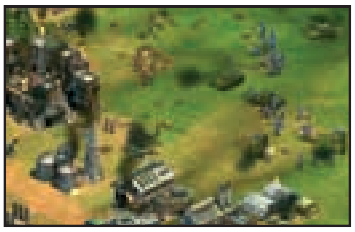
SHORTNEWS

FINAL FANTASY XI В ВАШЕМ КАЛЕНДАРЕ

Издательство Square объявило сроки выхода своего смелого онлайнового проекта Final Fantasy XI на японском рынке. На прилавках магазинов Страны восходящего солнца игра появится 16 мая 2002 года с ценниками в 7800 иен (что составляет примерно $58). В комплект будет входить специальный диск, на котором располагаются настройки сетевой службы PlayOnline. Ежемесячная стоимость игры на серверах компании будет составлять 1280 иен (примерно $10), причем первые три месяца для всех пользователей станут бесплатными. Сроки выхода на американском и европейском рынках пока, увы, не сообщаются.

ВМЕСТО GAMESTOCK

Компания Microsoft провела в конце февраля мероприятие под названием International Games Festival, которое является идейным преемником фестиваля Gamestock. На этот раз, правда, обошлось без проектов для Xbox, а журналистам была представлена возможность ознакомиться с PC-проектами издательства. Самым громким анонсом стала долгожданная игра от создателя Civilization II и Alpha Centauri Брайана Рейнольдса (Brian Reynolds) и его компании Big Huge Games. Новый проект Rise of Nations представляет собой своеобразное сочетание идей Civilization и Age of Empires. Демонстрируем вам первые скриншоты и обещаем рассказать об IGF подробнее в следующем номере.



РОБОТЫ ОТ CAPCOM...

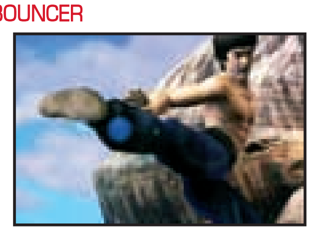
В день японской премьеры Xbox сразу несколько игровых компаний анонсировали свои новые игровые проекты для свежей приставки Microsoft. Так, например, Capcom объявила грандиозный меха-симулятор Tekki, в котором игроку придется сражаться на гигантских роботах в лесах, полях и, разумеется, среди небоскребов японских мегаполисов. Tekki – не аркада, а полноценный симулятор. В день выхода игры на прилавках появится и специальный контроллер, в котором помимо двух штурвалов наличествуют аж 43 кнопки! Фотография прилагается в качестве доказательства правдивости наших слов.



Вот такой грандиозный джойстик Capcom собирается выпустить для проекта Tekki.

...И БРЮС ЛИ ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ BOUNCER

Команда Dream Factory также не пропустила примечательной даты и воспользовалась прекрасной возможностью, чтобы продемонстрировать публике первые официальные скриншоты из будущего проекта, снабженного лицензией Брюса Ли. Ранее обнародованные кадры являлись лишь технологической демо-версией, не имеющей к самой игре практически никакого отношения. С радостью показываем вам новые картинки. Пока ничего грандиозного, но фигурки бойцов уже выглядят чрезвычайно внушительно.



лента российских новостей



Бука
www.buka.ru

Сенсационные новости от компании «Бука»! Как вы наверняка уже знаете, 26 марта этого года в свет выйдет один из главных хитов года на PC – Heroes of Might & Magic IV. Компания «Бука», которая традиционно издает все основные проекты издательства 3DO на территории России, приготовила поклонникам сериала чрезвычайно приятный сюрприз. Вместо того чтобы ждать выхода лицензионной локализованной версии (которая традиционно появится спустя месяц-полтора после официального релиза игры в США) или покупать низкокачественные пиратские копии, российские игроки смогут приобрести официальную английскую версию игры практически одновременно с американцами. Лицензионная англоязычная версия Heroes of Might & Magic IV выйдет на двух дисках в самом начале апреля. Ждем с огромным нетерпением!



Heroes IV появятся в России почти одновременно с остальным миром.

Кроме того, «Бука» сообщила о подписании договора о сотрудничестве с компанией ASPLinux, российским разработчиком системного программного обеспечения. Согласно условиям договора, компания «Бука» становится дистрибьютором коробочных вариантов операционной системы ASPLinux и менеджера разделов жесткого диска и мультизагрузки операционных систем Acronis OS Selector.
По словам директора по маркетингу компании ASPLinux Татьяны Демьянковой, компания «Бука» с момента своего создания постоянно уделяет особое внимание расширению сети сбыта продуктов и в настоящее время клиентами компании «Бука» являются представители более 50 городов России, Украины и стран Прибалтики. Как сказала Татьяна Демьянкова, работа с компанией «Бука» позволит компании ASPLinux значительно расширить сеть дилеров не только по России, но и в странах ближнего зарубежья.

Nikita
www.nikita.ru

Неспроста компания «Никита» в последнее время так активно интересовалась рынком онлайновых ролевых игр! Собирала информацию, обрабатывала мнения десятков поклонников жанра, прощупывала рынок и даже консультировалась с представителями игровой прессы. И вот, наконец, долгожданная развязка. Точнее, не развязка, а новая грандиозная интрига. Nikita действительно занимается созданием первой российской масштабной онлайновой ролевушки, которая пока проходит под рабочим названием «Сфера». Если говорить о проекте кратко, он представляет собой некое подобие Everquest с присущей проектам Nikita детальнейшей проработкой игрового сюжета и вселенной. Впрочем, сравнение с проектом Verant/Sony не вполне уместно, подобная ассоциация возникает лишь от внешнего облика проекта. У разработчиков достаточно своих оригинальных идей и проект будет напоминать уже известные MMORPG лишь в нескольких, достаточно общих моментах. Мы планируем подробно рассказать об этом, без сомнения, уникальном проекте в одном из ближайших номеров, а пока демонстрируем вам первые эксклюзивные скриншоты.



Популярность жанра онлайновых RPG постепенно растет. Вот уже и российские разработчики подключились.

Акелла
www.akella.com

Компания «Акелла» в последние месяцы развернула достаточно агрессивную программу локализаций, в рамках которой уже в самое ближайшее время появятся на прилавках сразу несколько интересных проектов. Так, «Акелла» подписала договор об издании на территории нашей страны проекта «Дальний Запад» (стратегия в реальном времени с со строительством и менеджментом поселения на диком западе образца XIX века – читайте preview на стр. 36) от компании JoWood. Студия Suricate Software является автором еще одного локализаторского проекта «Акеллы» – «Месть Навигатора». Согласно пресс-релизу компании, «это уникальная трехмерная игра, умело сочетающая в себе аркадность, логику и даже сюжет, что для подобных игр чрезвычайная редкость. Главная задача игрока – помочь маленькому пилоту добраться до своей космической ракеты и, заправив ее горючим, улететь из чужой галактики домой». Выход проекта намечается на конец февраля. Кроме того, в ближайших планах компании выпуск еще нескольких интересных проектов: веселой и бесшабашной аркады «Злобный Крис» от Brainchild Studios, двухмерного рисованного квеста «Джек Орландо. Детектив в стиле 30-х» от компании JoWood и литературно-стратегического проекта «Рыцари Креста» по роману «Крестоносцы» Генриха Сенкевича, созданного студией CENEGA. Вот такая плодовитая «Акелла». Не стоит также забывать и о внутренних разработках компании... Но об этом как-нибудь в другой раз.

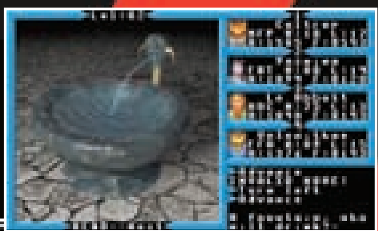


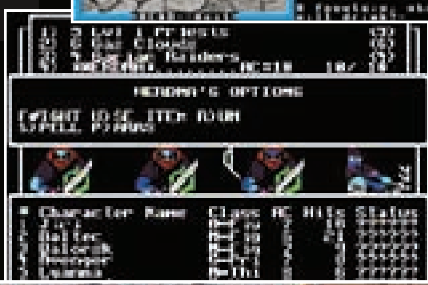
"Джек Орландо" возвращает нас к старым временам рисованной 2D-графики.


Sprite
ВРУБИ СВОЙ
ДРАЙВЕР
ZЕМФИРА
СПЛИН
БИ-2
МУМИЙ ТРОЛЛЬ
СМЫСЛОВЫЕ
ГАЛЛЮЦИНАЦИИ
ТАНЦЫ МИНУС
ВОПЛИ ВИДОПЛЯСОВА
СЕРГЕЙ ГАЛАНИН
КОНСТАНТИН КИНЧЕВ
НОЧНЫЕ СНАЙПЕРЫ
СЕГОДНЯ НОЧЬЮ
7Б
ЛИНДА
МУЛЬТFИЛЬМЫ
НАЙК БОРЗОВ
ПИЛОТ
TOTAL
ЛЕНИНГРАД
КОРОЛЬ И ШУТ
Sprite ДРАЙВЕР 2
Sprite ДРАЙВЕР 1
ХОЧЕШЬ – ПРОСТО СЛУШАЙ,
ХОЧЕШЬ – СЛУШАЙ И СМОТРИ
Участвуй в Рекламной Акции «Sprite ДРАЙВЕР». Собери этикетки от бутылок «Sprite» (2 л, 1 л или 0,5 л) с надписью «Sprite – Вруби свой ДРАЙВЕР» на сумму баллов, равную или больше 100, и получи приз – один из двух интерактивных компакт-дисков «Sprite ДРАЙВЕР»:
• С 25 февраля 2002 года ты можешь стать обладателем одного из 75 000 компакт-дисков «Sprite ДРАЙВЕР-1» с хитами и новыми песнями групп «Мумий Тролль», «Zемфира», «Танцы Минус», «МультFильмы», Линды и других звезд.
• С 25 марта 2002 года тебя ждет «Sprite ДРАЙВЕР-2» – один из 75 000 компакт-дисков теперь уже с хитами и новыми песнями групп «Сплин», «Би-2», «Ленинград», «Король и Шут», «Вопли Видоплясова» и других звезд.
Спеши, общее количество призов – 150 000!
Организаторами Рекламной Акции являются уполномоченные производители безалкогольных напитков «The Coca-Cola Company». Полные правила читай на плакатах Рекламной Акции в магазинах.
Информация по телефону в Москве (095) 956 5522.
НАБЕРИ
100
БАЛЛОВ
ЗА КАЖДЫЙ
ДИСК
0,5 л 10 БАЛЛОВ
1,0 л 15 БАЛЛОВ
2,0 л 20 БАЛЛОВ
ПОДРОБНОСТИ ИЩИТЕ НА ПЛАКАТАХ И ЭТИКЕТКАХ
Sprite является зарегистрированным товарным знаком The Coca-Cola Company.
© 2001 The Coca-Cola Company. Напиток сертифицирован.

РОКОВАЯ ТРОЙКА

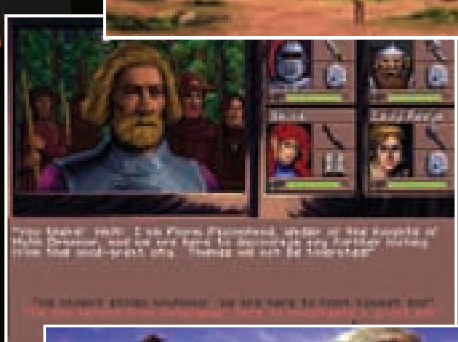
111 номер – соблазнительный повод быстренько организовать какой-нибудь юбилей. Но мы уже и так погрязли в череде отмечаний символических дат – то пятилетие, то выход сотого номера... Достаточно. С другой стороны, отметить уникальное сочетание цифр надо. Дилемма. Посовещавшись, мы решили подготовить специальный материал, в котором подобрали наиболее яркие проекты с номером три (1+1+1). В мини-рецензиях представлена информация о том, что представляет собой игра (буквально в двух слова) и – главное – как она повлияла на весь сериал. Для удобства мы разделили PC и видеоигры, расположив их в хронологическом порядке выхода. Итак, парад-алле!

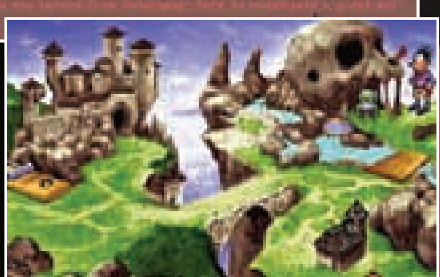












Ultima III: Exodus Shrine

Origin | Origin | 1984 г.

Как известно, сериал Ultima представляет собой “трилогию трилогий”, завершающуюся грандиозной Ultima IX: Ascension, разработка которой отняла у Ричарда Гэрриота четыре года и последние остатки творческих сил. Что же касается стародавней Ultima III, она завершала собой первый жизненный цикл сериала. Игра представляла примерно то же самое, что и первые две части – достаточно простенькую RPG “в стиле Diablo”. Что примечательно, впервые она вышла на Apple II. Пещеры и зловещие коридоры, примитивная графика и отсутствие связанной сюжетной линии сделали Ultima III одной из самых неинтересных игр серии. Реальный прогресс начался лишь с Ultima IV.

Wizardry 3: Legacy of Llylgamin

SirTech | SirTech | июнь 1987 г.

Wizardry 3 отличалась от первых двух частей серии лишь графикой. Сюжет, игровой мир (город Llylgamin и подземелья под ним) и общая атмосфера давали ясно понять, что перед нами типичное игровое продолжение. Характерно, что в Wizardry 3 не было предусмотрено создание партии персонажей – нам можно было только импортировать ее из первой или второй части. При этом прохождение было разветвленным (для того времени – сильный ход!) и напрямую зависело от того, за “хороших” или “плохих” парней мы играем. К слову, Wizardry 3 вышел на Apple II в мае 1983 года.

Might & Magic III: Isles of Terra

NWC | NWC | 1991 г.

M&M3 выгодно отличалась от своих предшественников. Безусловно, по сегодняшним меркам игра выглядит просто смешно, но не стоит забывать, что в далеком 1991 году она сумела наделать немало шума и еще более популяризировала ролевой жанр. Движок, использованный в M&M3, был настолько удачным, что на его основе были выпущены две последующие части сериала. Разработчики попытались сделать M&M3 как можно более понятной игроку - одним из главных их девизов было массовое упрощение. Облегченный по сравнению с предыдущими частями интерфейс, заранее сформированная команда искателей приключений, а также управление новомодной в те времена мышкой... Стал более прозрачным и игровой процесс, например, исчез эффект неожиданного нападения противников, столь раздражавший во второй части.

Quest for Glory III: The Wages of War

Sierra | Sierra | 1992 г.

В целом QfG3 можно назвать неудачной игрой. Разработчики пошли по пути экстенсивного развития: сменили движок, улучшили графику, заменили текстовый интерфейс графическим (что, кстати, не все восприняли как шаг к лучшему) и т.д. Но за всеми этими внешними изменениями не было детальной проработки игрового мира и ролевой модели. В результате ни в своей ролевой части, ни в приключенческой игра не стала ничем выдающимся. Довольно простенький сюжет, небольшие по размеру и не слишком интересные локации, недоработки в ролевой составляющей – все это негативно сказалось на судьбе проекта. Самое хорошее в QfG3 – наработки более удачливых предшественников.

Eye of the Beholder 3

SSI | Westwood | 1993 г.

Третья часть Eye of the Beholder фактически ничем не отличалась от предшественников. Разработчики не смогли предложить ничего нового: графика и, тем более, игровой процесс остались на прежнем уровне. Тем не менее, ролевушку от Westwood ждали долго, с нетерпением и предвкушением каких-то невероятных достоинств... В общем, нельзя сказать, что EotB3 стал общим разочарованием. Виной полное исчерпание канонов «золотой серии» – жанр RPG нуждался в дальнейшем развитии. Поэтому третья часть популярного сериала стала последней. После этого наступило время приснопамятных RPG от Interplay.

Goblins 3

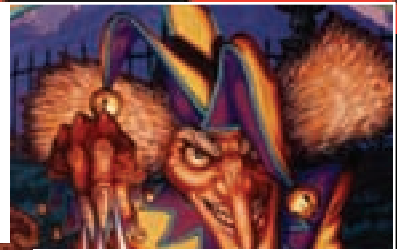
Coktel Vision | Sierra | 1993 г.

Goblins уникальны тем, что они стали первым квестовым сериалом, где все – абсолютно все! – было основано на стебе и бесконечных приколах (до сих пор таких игр единицы). Ни одна головоломка не имела “нормального”, логичного решения - надо сойти с ума вместе с друзьями-гоблинами, чтобы до конца пройти эту игру. Идея хороша, но была у сериала и одна существенная проблема - все три серии Goblins были похожи, как две капли воды. Найти хоть сколь-нибудь существенные отличия Goblins 3 от первых двух частей смогут лишь самые настырные фанаты. Все те же гоблины, все те же приколы - весело, но сколько же можно? Третья часть стала последней, что было вполне прогнозируемо - сериал себя изжил.

Legend of Kyrandia 3

Westwood | Virgin | 1994 г.

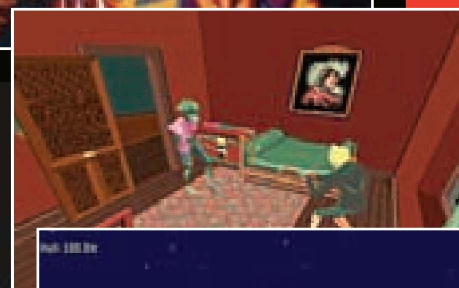
Удачный случай, когда цифра 3 в полной мере оправдывает свою сакральную и даже мистическую силу. Завершающий квест серии превзошел предыдущие работы Westwood по крайней мере на голову. Легендарная LoK3 навсегда вошла в золотую коллекцию поклонников адвенчур и, смею заверить, пользуется популярностью до сих пор. Нелинейность прохождения, нетривиальный главный герой, приятная по сей день графика, насыщенный хорошим юмором сюжет – все это LoK3. Несомненно, успех последней части помог спасти от забвения двух первых предшественниц. Превосходный пример, как можно элегантно и красиво завершать игровые сериалы.



Alone in the Dark 3

Infogrames | Interplay | 1995 г.

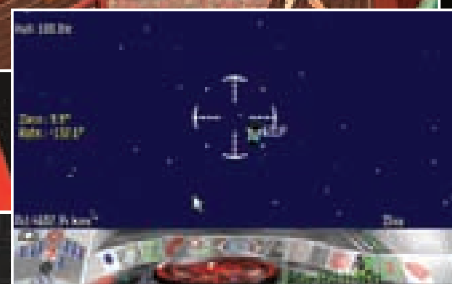
Третья часть весьма успешного сериала, как это часто случается, оказалась гораздо менее интересной и захватывающей, чем родоначальник серии. Для начала, AitD3 не блистала с точки зрения графики. Сочетание двухмерных бэкграундов и трехмерных персонажей выглядело не очень-то впечатляюще. Выпущенная на CD, игра занимала всего 35 MB, чем наводила на мысль, что можно было бы добавить в нее, как минимум, плеяду бонусов – да хотя бы FMV-роликов, которые в то время как раз начинали завоевывать популярность. Тем не менее, по части сюжета и атмосферы AitD 3 был очень неплох по сравнению со второй частью сериала (чего стоит хотя бы перевоплощения героя!). Не дотягивал разве что до основоположника, Alone in the Dark, но ведь на то он и первый!



Elite 3: First Encounters

Frontier Developments | Gametek | 1995 г.

Одной из основных проблем третьей Elite стал... ее издатель. Gametek слишком торопили разработчиков, в результате чего игра получилась исключительно сырой (хотя в опыте недостатка не было - благо Frontier Developments уже успели создать первые две части сериала). Хотя тем, кто знал что такое Elite, это не помешало разглядеть в игре шедевр, сравнимый с двумя первыми частями. Был сделан нешуточный шаг вперед: игровая вселенная не только поражала своими размерами, но была отлично проработана - этот мир жил и дышал вместе с нами. Наличествовал и эпических масштабов сюжет с открытым финалом - в 1995 году это было редкостью. Словом, по игровым достоинствам игра ничуть не уступала предшественницам, а вот по популярности - увы, оказалась не на высоте.



Wing Commander III

Origin Systems | Electronic Arts | ноябрь 1995

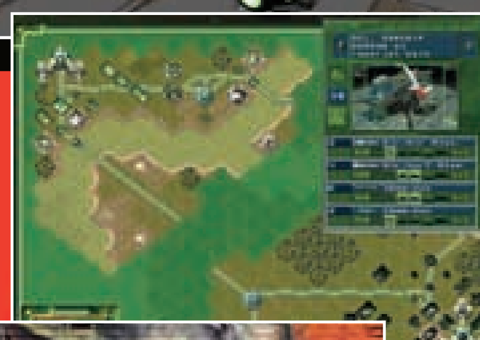
Качественный скачок, который совершил WC3, был по силам лишь чрезвычайно талантливой команде разработчиков. Внешний облик игры полностью преобразился и вместо пестрой палитры перед нами предстали холодная благородная сталь космических кораблей, жар надменных звезд, яркие вспышки лазеров... Вместо аляповатых заставок - полноценные кинофрагменты с настоящими актерами, да какими! Марк Хэммил, Малькольм МакДауэл и даже "завязавшая" порнозвезда Джинджер Линн. Electronic Arts потратила на разработку около 6 млн. долларов (рекорд, который спустя год с легкостью побил Wing Commander 4: The Price opf Freedom), а сама игра появилась в продаже на 4 компакт-дисках. С сюжетом, ни в чем не уступающим "Звездным Войнам", великолепной 3D-графикой (увы, без поддержки акселераторов) и звездным актерским составом, WC3 занял заметное место в истории интерактивных развлечений.



Battle Isle 3

Cauldron | Blue Byte | февраль 1996 г.

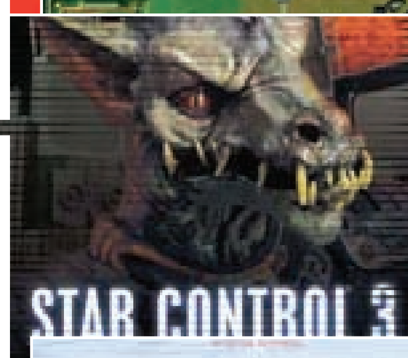
Давным-давно в одном из обзоров Battle Isle 3 автор сетовал на то, что на 486DX2/66 с 8 MB RAM игра тормозит. Счастливое детство... Впрочем, для 1996 года Battle Isle 3 представлял огромный интерес именно с технологической точки зрения и требовал систему соответствующего уровня. Только вообразите себе стратегию в 3D! Точнее, с элементами 3D, но 6 лет назад даже это воспринималось чуть ли не как революционное новшество. Тщательно продуманный игровой процесс оказался достоин своей внешней оболочки. Но для одного из лучших стратегический сериалов третья часть стала лебединой песней. Ни «бастард» Incubation (замечательная игра, но, увы, провалившаяся), ни провальная Battle Isle 4: Andosia Wars (проектом занимались люди, не имеющие отношения к трем оригинальным играм) не реанимировали линейку.



Star Control 3

Legend Entertainment | Accolade | 1996 г.

Ударный SC2, вытаскивающий игроков из реальности на целые сутки, как никто другой был достоин великолепного сиквела. Однако коварная цифра и здесь сыграла свою роковую роль. SC3, словно повинуясь злой судьбе, сгинул в небытие, оказавшись в тени блистательной второй части. Что мешало создателям игры хотя бы повторить успех хита 1992 года? Legend Entertainment трудилась под зорким наблюдением самой Accolade – разработчика первых двух проектов. По каким причинам недоглядела Accolade, нам не известно, но творческая неудача, постигшая Legend в работе над проектом, похоронила все попытки реанимировать сериал. «Страна Игр» предупреждает – вольное обращение с цифрой 3 опасно для вашей игры!

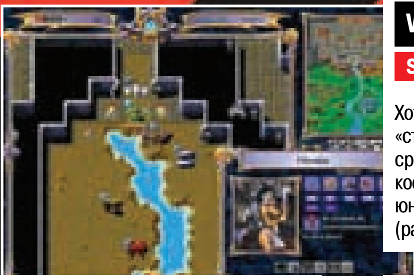


Comanche 3

Novalogic | Novalogic | май 1997 г.

Революционный для того времени воксельный движок Voxel Space сделал популярными первую и вторую часть вертолетного симулятора Comanche. В отличии от полигонных пейзажей, воксельные выглядели значительно реалистичнее и именно это обстоятельство выделило серию на фоне остальных представителей жанра. По большому счету С3 поднялся на волне успеха предшественников. Отметить стоило бы то, что Novalogic попыталась уйти от аркадных традиций, предоставив игроку на выбор две полетные модели: упрощенную и реалистичную. Фактически разработчики убили двух зайцев, позволив получить удовольствие от игры как новичкам, так и профессионалам.

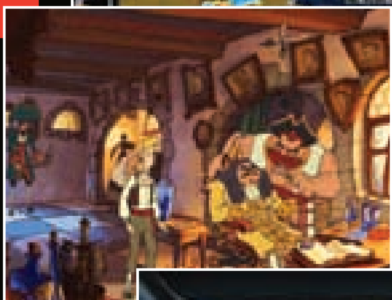




Warlords III: Reign of Heroes

SSG | Red Orb Entertainment | октябрь 1997 г.

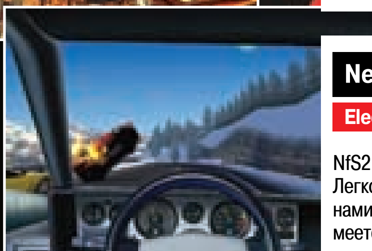
Хотя третья часть Warlords была пошаговой стратегией «старой школы», она стала гигантским шагом вперед по сравнению с двумя предыдущими. Изменения коснулись как графики (высокое разрешение, анимация юнитов, разнообразные ландшафты), так и геймплея (расы различались наборами юнитов, герои делились на классы, города апгрейдились и т.д.). Кроме того, в предыдущих сериях все боевые единицы имели всего один абстрактный атрибут – Strength. В Warlords III каждый юнит имел силу атаки, защиту и хит-пойнты. Список ресурсов пополнила мана, которую героикастеры использовали для своих заклинаний. Однако все эти улучшения не спасли игру от поражения в схватке с HoMM2, вышедшей чуть позже. В результате разочарованная команда SSG обратила свой взор в сторону RTS.



Monkey Island 3

Lucas Arts | Lucas Arts | ноябрь 1997 г.

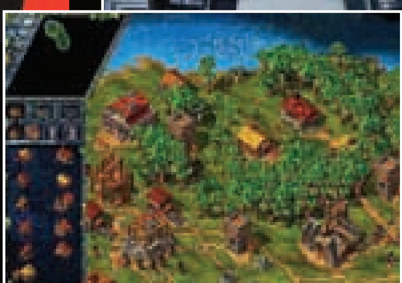
После первых игр с VGA графикой от Lucas Arts, необычно красочный, анимационный Monkey Island 3 был воспринят неоднозначно. Много воды утекло с тех пор, как вышел последний Monkey Island: Le Chuk's Revenge (1992 г.), и мы все полюбили «Остров Обезьян» таким, каков он есть. Остряк и неудачник Гайбраш не нуждался в запредельном графическом оформлении. На момент выхода TCoMI на дворе был 1997 год и 3D-ускорители железным маршем выкорчевывали с наших винчестеров все «старье», но приключения Гайбраша 1990 и 1991 гг. издания – как хороший коньяк – только хорошели, радуя изысканных квестоманов. Поэтому неудивительно, что третья часть этой публикой была воспринята в штыки как неприличный новодел. TCoMI вышел излишне зрелищным и заметно проигрывал по содержанию стареньким, но крепеньким прародителям.



Need For Speed III: Hot Pursuit

Electronic Arts | Electronic Arts | октябрь 1998

NfS2 сильно удивил поклонников оригинальной игры. Легкомысленная аркада с концепт-карами вместо динамичного и реалистичного (для того времени, разумеется) симулятора. Многих такой поворот событий не устроил. Однако дело изменил NfS3, в котором разработчики нашли разумный компромисс между реалистичностью первой части и аркадностью второй. Революционным оказался режим преследования полицейскими - одна возможность игры за дорожную полицию (!!!) выделила третий NfS среди остальных гонок. Графический движок впервые позволил качественно реализовать эффект освещения трассы фарами. Коварство неожиданных поворотов, великолепнейшие пейзажи и общая интерактивность – традиционно безукоризненный дизайн трасс также оказался своеобразным игровым магнитом.



Settlers 3

Blue Byte | Blue Byte | ноябрь 1998 г.

Забавные персонажи третьей части культового стратегического сериала разделены на три цивилизации: римляне, азиаты и египтяне. Следуя традициям, нам необходимо принять на себя всю хозяйственную часть: от банального строительства города до командования огромной армией. Появилась оригинальная «профессия» - священнослужитель. Особая роль стала отводиться Богам, со всеми вытекающими отсюда последствиями (строительство храмов, например). Священники получили возможность колдовать – магия еще сильнее дифференцировала расы. Усовершенствованная графика и косметические изменения игрового процесса сделали свое дело - многие эксперты сошлись во мнении, что игра могла бы быть и получше. Да и конкуренты в лице Knights and Merchants активно наступали на пятки.



Populous: The Beginning

Bullfrog | Electronic Arts | декабрь 1998 г.

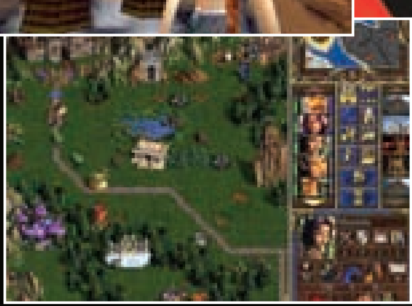
Да не смутит читателя отсутствие в названии игры цифры 3, которая инспирировала этот материал. На самом деле Populous: The Beginning и Populous 3 – это одно и то же. Разработчики назвали так свое детище в связи с тем, что действие третьей части серии предваряет события первых двух игр. PtB оказался необычным во всех отношениях (обычным лишь только жанр – RTS). Достаточно того, что полем для действий оказывалась планета – круглая, как ей и положено. Средства для борьбы с вражескими племенами также стандартными не назовешь. По-моему невозможно изобрести ничего, что бы было бы необычнее заклинания, изменяющего рельеф местности. Populous: The Beginning оказался фактически итогом сериала... По крайней мере, о продолжении его ничего не известно. Еще одна лебединая песня?



Tomb Raider III

Core Design | Eidos Interactive | декабрь 1998

TR3 оказался одним из самых типичных примеров вырождения успешной игровой серии. Некогда революционная идея с поразительной скоростью трансформировалась в жвачку для подростков. Лара Крофт, превратившаяся в секс-символ игровой индустрии, оказалась в итоге спасательным кругом для TR3. Третья часть серии ничем не отличалась от второй – те же уровни, те же головоломки и те же способы их решения. Плюс баги, недостатки управления, простоватая даже для того времени графика. Сериал, казалось, был обречен. Однако грандиозный потенциал Tomb Raider оставил разработчикам возможность его возрождения. Индустрия проглотила еще и четвертую часть и... замерла в ожидании Tomb Raider Next Generation.



Heroes of Might and Magic III

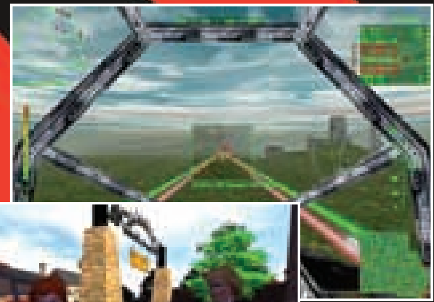
NWC | 3DO | февраль 1999 г.

HoMM3 стала одной из самых ожидаемых игр за всю историю индустрии. В редакцию «Страны Игр» никогда не приходило больше писем с вопросами о сроках выхода игр, чем в случае с третьей частью этого сериала. HoMM3 в результате стала апофеозом линейки со всеми вытекающими последствиями. Кристально чистая графика (правда, двумерная – но разве это плохо?), разрешение 800*600, огромное количество новых героев, монстров и артефактов... Игровой экран был плотно усеян всевозможными объектами, в глазах порой начинало рябить. Своеобразное барокко серии – любопытно, что предложат нам разработчики в качестве долгожданного продолжения.

MechWarrior III

Zipper Interactive | Microprose | июнь 1999 г.

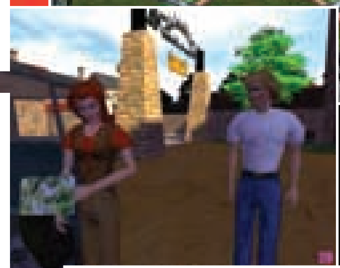
Разработчики сделали то, что от них ждали хардкорные фанаты вселенной Battletech - качественную игру, в которой угадывалась атмосфера пионера игровой серии. Блестящая физическая модель, которую так хочется назвать реалистичной, бешеная динамика, комплексные развернутые миссии – все это произвело впечатление и на тех, кто только познакомился с сериалом. Огорчала лишь небольшая продолжительность игры, но широкие возможности многопользовательского режима (игровые серверы появлялись, словно грибы после дождя!) легко компенсировали этот недостаток. Также удивление вызвала некоторая отсталость искусственного интеллекта – вражеские роботы не всегда реагировали на прямые попадания ракет! В целом же, MW3 оказалась одной из самых ярких игр сериала.



Gabriel Knight III

Sierra | Sierra | ноябрь 1999 г.

Очевидно, что с третьей частью GK патриарх жанра adventure попытался произвести революцию. Квест в полном 3D с камерой, управляемой игроком... Это было ново. Но крайне неудобно. В результате революционность GK3 была названа основным игровым недостатком. Также отмечались высокие системные требования, обилие багов и однообразие игрового процесса. С другой стороны, GK3 оказалась классическим традиционным квестом, пытавшимся выглядеть современно. Своих поклонников игра, в общем, нашла, но разговоры о том, что жанр медленно, но верно загибается, не прекратились. GK3 оказался не самым эффектным, но все же ярким финалом сериала. Даже отменная игра актеров, сильный саундтрек и непредсказуемый сюжет не спасли GK3.



Quake III Arena

id Software | Activision | декабрь 1999 г.

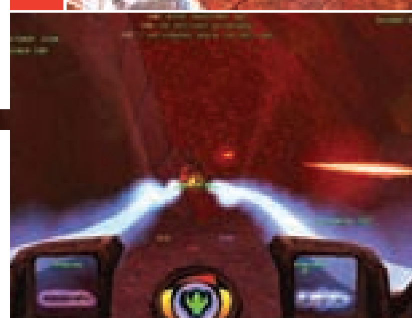
Третий Quake очень похож на предыдущие части тем, что эта игра точно также ожидалась с нетерпением, долго разрабатывалась, и, когда вышла, была признана революционной. Третьей части шутера понадобилось совсем немного времени, чтобы вытеснить из клубов и с чемпионатов Q2, который безраздельно господствовал до той поры. Самой главной отличительной особенностью Q3 следует считать отсутствие полноценного одиночного режима. Игра была изначально заточена под multiplayer, и... Это был точный ход разработчиков – Q3 мог бы стать самым популярным сетевым шутером, если бы не последующий выход Unreal Tournament, с которым детищу id Software пришлось разделить пальму первенства. А сейчас балом правит великий и ужасный Counter-Strike, затмивший по популярности multiplayer-режима и Q3, и UT.



Descent 3

Outrage | Interplay | июнь 2000 г.

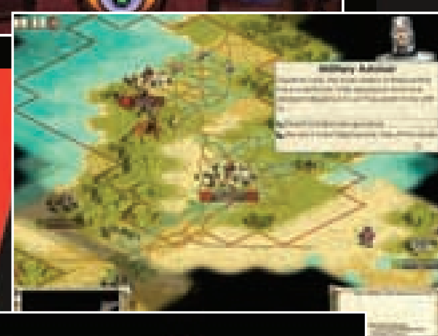
Descent - отличный пример сериала, который очень динамично развивался, пока... не сошел со сцены. Descent 3 вышел аж четыре года спустя после своего предшественника и по сути являлся старым добрым Descent, выполненном на достойном технологическом уровне. Однако для успеха этого оказалось достаточно. Игра не растеряла атмосферу оригинала, с умом и по делу использовала полную трехмерность и свободу перемещения, за которую и прославился еще первый Descent (в то время потрепанный слоган «шесть степеней свободы» поражал воображение!). Принес Descent 3 и кое-что новое: комплексные миссии вместо банального собирания ключей, сражения под открытым небом... Игра пришлась по душе практически всем фанатам сериала, но главное - представляла немалый интерес и для новичков.



Civilization III

Firaxis | Infogrames | ноябрь 2001 г.

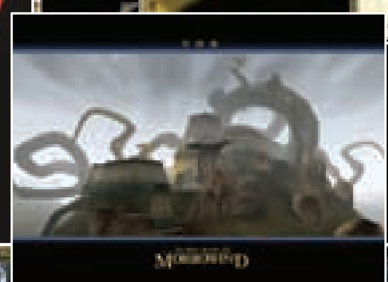
Разработчики приняли совершенно правильное решение, вернувшись, так сказать, к истокам серии. Civ3 в отличии от Civilization: Call to Power предложила нам идею Сида Мейера в своем первоначальном варианте и современном исполнении. Изменения, конечно, были. В частности, они серьезнейшим образом затронули игровой баланс, который стал, если можно так сказать, более приближенным к реальности. Большая часть изменений была связана с новой характеристикой цивилизаций – культурой. Например, военная мощь без культурного развития перестала представлять угрозу для соседних цивилизаций. В принципе, Civ3 не предложила ничего революционного. Но жалеть об этом не заставила, напомнив, какими игры были раньше.



Elder Scrolls 3: Morrowind

Bethesda | Bethesda | апрель 2002 г.

Бесконечные переносы даты релиза свидетельствуют о том, что работа над “идеальной RPG для одного игрока” оказалась намного сложнее, чем изначально предполагали ребята из Bethesda Softworks. Разработчики стараются отшлифовать каждый миллиметр игрового пространства, дабы там не затаились досадные баги, изрядно подмочившие репутацию предыдущей серии игры – Daggerfall, ласково прозванный в народе Buggerfall. Morrowind – проект очень амбициозный. Суперграфика, супергеймплей... Все супер. Включая и системные требования. Уникальные города с неповторимой архитектурой. Сильно усовершенствованная ролевая модель. Грядет культовый хит, который, хочется верить, вновь разожжет интерес к этому великолепному сериалу.

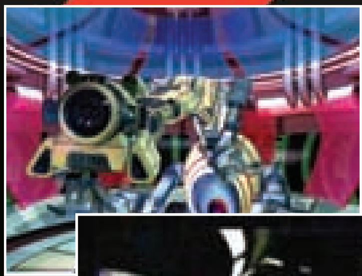


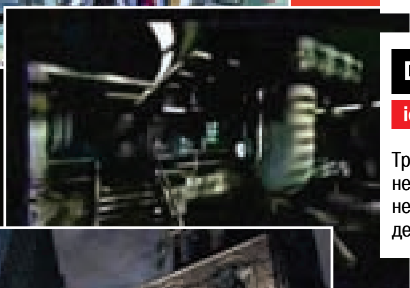
Warcraft III

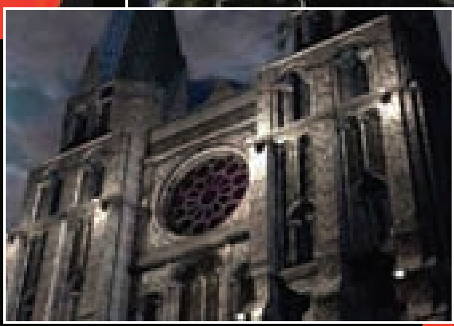
Blizzard | Blizzard | 25 июня 2002 г.

В процессе разработки WC3 компания Blizzard оказалась перед непростым выбором. Что делать? Нечто исключительно оригинальное или ностальгически традиционное? Инновационный RPS или классический RTS? Разработчики все же не стали рисковать, решив дать фэнам то, что они просят. В итоге мы должны получить яркое продолжение одной из самых популярных стратегий в реальном времени за всю историю игровой индустрии. По крайней мере, об этом говорят бета-тестеры, познакомившиеся с ранней версией WC3. Впрочем, после релиза в огород Blizzard наверняка полетят камни от тех, кто наивно ждал от компании неожиданных и дерзких решений. Так было с Diablo II, так, скорее всего, будет и с WC3.









Master of Orion 3

QuickSilver | Hasbro Interactive | лето 2002 г.

Протестировать смелую теорию о значении тройки в названиях игр мы сможем на вожделенном и скоро ожидаемом MoO3. Станет ли MoO3 новым прорывом? Затмит ли он, необъятным собой, все окружающие игры? На стадии разработки уже наблюдаются движения в сторону от патриархальных традиций. Добавление в игровой процесс элементов RTS настораживает ныне здравствующих фэнов древнего сериала MoO – многие априори поставили крест на проекте. В амбициозные планах разработчика QuickSilver как минимум переплюнуть славу могучего MoO2 (вышел в 1996 году), творцами которого являются ребята из SimTex.

Doom III

id Software | Activision | ???? г.

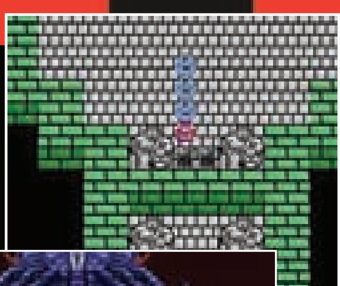
Третий Doom еще не вышел, точной даты релиза еще нет, и вообще, судя по всему, большая часть неожиданностей нас еще только ждет. Несколько деморoликов, демонстрирующих революционные технологии да скупые обещания разработчиков – пока приходится довольствоваться только этим. И все же мистическая уверенность в том, что у id Software все получится, есть. Может быть, виной тому торговая марка или необычайно сильные ностальгические воспоминания... Не так уж и важно. Нам остается только терпеливо ждать, надеясь на то, что Doom в очередной раз перевернет целый мир.

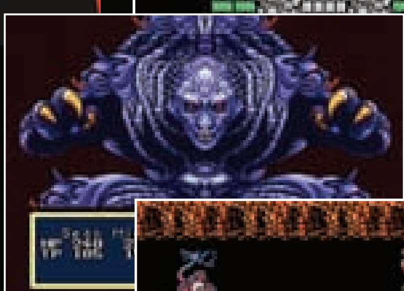
Thief 3

Ion Storm | Eidos | 2003 г.

После того как Looking Glass прекратила свое существование, возник резонный вопрос - а будет ли продолжение Thief? Теперь, когда известно, что оно будет и что над ним работает Ion Storm, главный вопрос - будет ли Thief 3 достойным продолжателем серии? Пока об игре почти ничего не известно, так что все сенсационные подробности еще впереди. Однако мы точно знаем, что игра создается на движке Unreal Warfare. Штука мощная, без сомнения. Но будет ли новый "Вор" на перспективном движке столь же атмосферным и колоритным, как предшественники? Сможет ли Ion Storm, талантливая во всех отношениях команда, создать не просто хорошую игру, а настоящего Thief 3, о котором мы скажем: "Даже Looking Glass не смогли бы сделать лучше"? Пока вопросов куда больше, чем ответов.

Выпуск продолжений полюбившихся игр, сериализация шедевров - такая же неотъемлемая черта приставочного сегмента игровой индустрии, как и ее PC'шной части. С восьмидесятых годов, когда на арену с триумфом взошла восьмибитная Famicom (Nintendo Entertainment System), разработчики полностью осознают преимущества «сиквелостроения». Сегодня мы поближе познакомимся с представителями консольных династий, доросших до третьего поколения.









Dragon Quest III

Enix | Япония | 2 октября 1988 г. | Famicom

Первая игра сверхпопулярного ролевого сериала, позволившая геймерам самим набирать в команду персонажей. Помимо этого, отныне героев можно было обучать всевозможным профессиям (причем, ничего не мешало искусному воину овладевать навыками мага, и наоборот), а на исследование локаций повлияла система смены времени суток: ночью даже самые безопасные городки кишели монстрами. Приятным дополнением стала возможность сыграть за главного героя самой первой DQ, навестив мир игры-родоначальницы сериала. DQIII - на редкость удачная реализация оригинальных идей, зарекомендовавшая себя как одна из лучших RPG для восьмибитных приставок.

Toki no Keishousha: Phantasy Star III

Sega | Япония | 21 апреля 1990 г. | Mega Drive

Авторы смело отринули множество канонов и ограничений жанра, создав исключительно амбициозную игру, опередившую свое время. Чего стоит хотя бы сюжетный ход, когда от выбора спутницы жизни зависела судьба потомков одного из главных персонажей (которыми тоже можно было играть впоследствии!). Увы, уделив внимание новациям, создатели уже не смогли сосредоточиться на приятных мелочах: хорошей музыке, интересной боевой системе и удобном интерфейсе. Как результат - PSIII была практически проигнорирована массами, оказавшись «нишевым» продуктом для очень терпеливых и увлеченных геймеров.

Final Fantasy III

Square | Япония | 27 апреля 1990 г. | Famicom

Основным отличием от двух игр-предшественниц стала система "занятий" (jobs), через несколько лет нашедшая применение в пятой части сериала, а потом и в FF Tactics. Находя кристаллы, герои могли обучаться той или иной профессии: становились воинами, ворами, рыцарями, каратистами, монахами, охотниками, шаманами, ниндзя - в общей сложности, существовало 22 направления для развития персонажей. История о четырех детях, призванных победить вселенское Зло, по тогдашним меркам отличная графика, ненавязчивый саундтрек от Нобуо Уемацу - неудивительно, что игра считается лучшей из трех Final Fantasy восьмибитной эпохи.

Rockman 3

Capcom | Япония | 27 сентября 1990 г. | Famicom

Вроде бы все как обычно: восемь миров с роботами-боссами, победа над каждым из которых позволяла унаследовать его уникальный спецприем. Однако при ближайшем рассмотрении выяснялось, что теперь можно заново посетить 4 мира и сразиться с усиленными версиями всех боссов. У Рокмена (Мегамен в Штатах и Европе) появился помощник - робособака по кличке Раш, превращавшаяся при надобности в платформу для прыжков, а путешествовать по подводным уровням помогал батискаф. Однообразие сюжетной линии сполна компенсировалась увлекательностью игрового процесса.

Golden Axe III

Sega | Япония | 1993 г. | Mega Drive

Благополучно похоронив традицию перевода новых частей сериала с игровых автоматов, Sega попыталась сделать оригинальное воплощение «Золотой секиры» сразу на 16-битной приставке, минуя аркады. Похоже, в процессе разработки проект сглазили: на выходе получилось лишь жалкое подобие былых хитов. Список героев покинул всеобщий любимец гном Джулиус, графика выглядела примитивной даже по тем временам, а такой краеугольный камень любого beat-'em up, как ассортимент доступных атак, сильно съежился в размерах по сравнению с богатым боевым арсеналом второй части. Пожалуй, GAIII - наиболее яркий пример падения качества серии при переходе через «рубеж второго сиквела».



Bare Knuckle 3

Sega | Япония | лето 1994 г. | Mega Drive

А вот вам пример вполне успешного beat'em up в третьем поколении. Набор бесшабашных героев, раскладка ударов на новый шестикнопочный джойстик, добавленные функции бега и прокатов под ногами врагов, смена направления прыжка прямо в воздухе, цирковые трюки с использованием подобранного оружия, секретные персонажи, альтернативные маршруты передвижения по уровням, несколько концовок - действительно, здесь было где разгуляться! Единственным недостатком можно посчитать графическое исполнение, скорее тяготеющее к первой BK (Streets of Rage на англоязычных рынках) с ее мелковатыми спрайтами и невдохновенными пейзажами, нежели к BK2 - запомнившейся крупными фигурами бойцов и броскими фонами.



Sonic the Hedgehog 3

Sega | Япония | 2 февраля 1994 г. | Mega Drive

Неоднозначный проект. Те, кто начал свое знакомство с озорным синим ежом именно с этой игры, обычно души в ней не чают. Однако ветераны обязательно отметят, что третья часть заметно короче предыдущих (в Sonic 2 было 10 зон и более 25 уровней, здесь же - всего 6 зон, каждая из двух актов) и разрекламированная возможность сохранения игры при помощи встроенной в картридж батарейки тут, по сути, не особо-то и необходима. Конечно, в Sonic 3 наличествуют все легендарные элементы, принесшие серии феноменальный успех, но общее впечатление слегка смазывается стойким ощущением недоделанности игры. Видно, что Sonic 3 и последующий релиз Sonic & Knuckles изначально задумывались как один продукт: об этом свидетельствуют и названия недоступных уровней в режиме выбора этапа, и множество тупиковых ответвлений, встречающихся на пути игроков. Если коротко характеризовать третьего «Соника», то на ум сразу же приходят слова «хорошо, но мало».



Mortal Kombat 3

Midway | США | весна 1995 г. | аркадные автоматы

Откровений не получилось. А ведь были надежды, что сверхпопулярный сериал пойдет по тернистому пути качественного роста... MK бодро припустил по укатанной дорожке наращивания количества - бойцов, ударов, декораций, крови и вариантов добивания противника. Появление кнопки бега и системы безыскусных «наборных» комбинаций ударов лишь ускорили незамысловатый игровой процесс, но различий в стиле бойцов по-прежнему не наблюдалось, а Шао Кан в качестве финального босса всем изрядно поднадоел. Дальнейшие перетасовки знакомых элементов в виде Ultimate MK3 и MK Trilogy окончательно разочаровали даже самых стойких любителей MK.



Final Fight 3

Capcom | Япония | лето 1995 г. | Super Famicom

Золотое время Final Fight пришлось на конец восьмидесятых - начало девяностых, с их залами игровых автоматов, кишащими толпами видеобойцов. Ближе к середине девяностых годов наметился явный отток геймеров из аркад, и FF3 можно посчитать лихорадочной попыткой некогда доминирующего жанра апеллировать к тающей аудитории - посредством выхода на домашней консоли. Двое новых героев (Дин и Люсия), скрытые пути через этапы, режим прохождения вдвоем с управляемым компьютером напарником, введение системы суператак с линейкой энергии (реализованных и выполняемых точно так же, как в Super Street Fighter) - все это помогло FF3 стать не просто очередной позицией в списке 16-битных beat'em up'ов, а солидным представителем жанра, которому выпала честь достойным образом закрыть целую эпоху.



Seiken Densetsu 3

Square | Япония | лето 1995 г. | Super Famicom

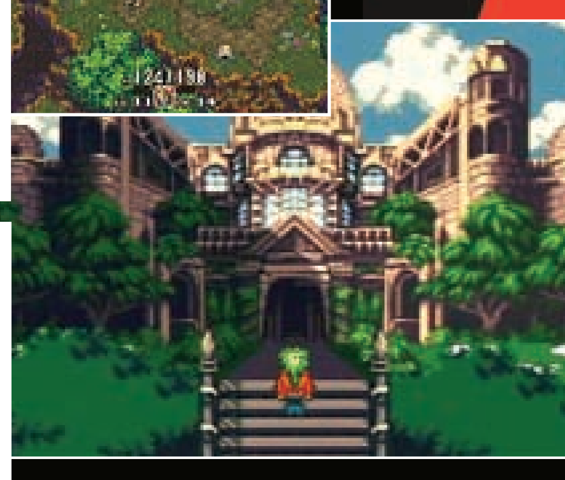
Изюминка этой RPG, ключик к сердцам миллионов японцев - подход к сюжету, воплощенный авторами в режиме Triangle Story. Играющему предлагалось выбрать из шести героев главного протагониста и двух его ближайших сотоварищей. Истории каждого из героев практически полностью разнились, что давало прекрасный стимул пройти игру не один, а шесть раз! Добавьте сюда поддержку аксессуара Multi Tap для четырех игроков, и в итоге получается чуть ли не самая оригинальная ролевка для Super Famicom - или, по крайней мере, вещь, стоящая наравне с легендарной серией SaGa. К сожалению, SD3 вообще не была издана за пределами Японии (таким образом, только первая игра серии удостоилась англоязычного релиза, Secret of Mana). Переведенная энтузиастами SD3 уже много лет пользуется стойким спросом.

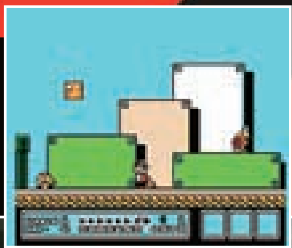


Romancing SaGa 3

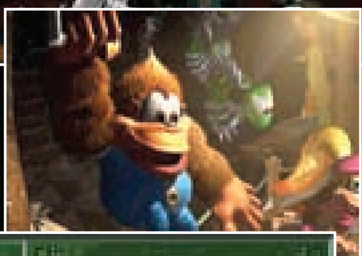
Square | Япония | 11 ноября 1995 г. | Super Famicom

Прямая противоположность Final Fantasy. Вместо четкой сюжетной линии - нелинейный подход, ветвящееся дерево вариантов, восемь основных квестов. Вместо центрального персонажа, на чьи плечи возложено тяжкое бремя спасения мира - широкий выбор равноправных искателей приключений, каждый из которых удостоен ничуть не меньшей толикой внимания, чем остальные. Вместо команды, «чьей судьбой было объединиться для борьбы со злом» - формация героев, которые сами в состоянии решить, когда им стоит сражаться с вами бок о бок, и когда, например, пришло время покинуть отряд по уважительной причине. Поддержка боевого режима для четырех игроков, здорово зарекомендовавшая себя в Seiken Densetsu, применена и здесь. Необычный, нелинейный шедевр «не для всех», редкая штука. На английском языке существует, опять же, только в неофициальном переводе.





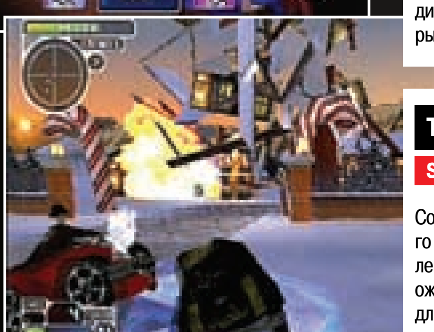












Super Mario Bros. 3

Nintendo | Япония | 23 октября 1988 г. | Famicom

Бытует мнение, что ничего круче этой игры Nintendo на восьмибитках сделать в принципе уже не могла. Судите сами: огромное поле для деятельности (восемь миров, в каждом из которых придется преодолеть до трех мини-крепостей), Корабль Судьбы с секретным боссом, целый арсенал специальных возможностей и приемов (метание молотков, кратковременная левитация, превращение в неуязвимую статую) да плюс еще набор мини-игр с ценными призами. Если Марио - настоящее олицетворение платформенной бродилки, то его третья инкарнация - идеальная представительница жанра, каким он был в конце восьмидесятх.

Virtua Fighter 3

Sega | Япония | ноябрь 1996 г. | аркадные автоматы

С появлением третьей вариации творения Ю Судзуки в трехмерные файтинги пришло невиданное доселе явление - многоуровневые арены. Поединки проходили не на классическом плоском ринге, а в гораздо более интересных местах: на пологих горных склонах, достаточно крутых лестницах, каменных парапетах и даже на пляже (с возможностью поплескаться в воде и поднять в воздух тучу песка). Нововведения удостоилась и модель управления, куда, в компанию к уже существующим командам (удары ногами и руками, блок) добавилась четвертая кнопка - ухода от удара с передвижением вокруг атакующего. Таким образом, защитная тактика получила новое развитие, а сама игра стала шире использовать свою трехмерную природу. Двое «свежих» бойцов - боец сумо Така Араси и Аои, японка в традиционном кимоно - послужили хорошим пополнением к компании уже известных персонажей.

Super Donkey Kong 3

Nintendo | Япония | 23 ноября 1996 г. | Super Famicom

Игра, известная на Западе как Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble (SNES), стала лебединой песней 16-битной приставки от Nintendo. Дикси Конг и младенчик-переросток Кидди Конг носились по замысловатым этапам, собирали бананы и попутно освобождали остальных членов обезьяньего семейства. Подкупающе пестрая пререндеренная графика и волнующие душу 103 процента запрятанных в игре секретов - собственно, им детище английской компании Rare и обязано своим почетным званием последнего хита для одряхлевшей Super Famicom/SNES.

Battle Arena Toshinden 3

Takara | Япония | 27 декабря 1996 г. | PlayStation

Внимательный взгляд на устройство данного горе-файтинга позволяет заметить удивительные вещи. Специальные атаки выполняются либо при одновременном нажатии кнопок L и R, либо кнопок «квадрат» и «треугольник». Никаких хитрых комбинаций с прокручиванием джойстика на 360 градусов, шаманства с подбором времени, ни-че-го: ткнул в две кнопки - а герой уже волшебным образом выполняет смертоносные акробатические па. Самая убийственная атака делается, правда, чуть хитрее: нужно нажать все четыре кнопки одновременно! Ясно, что ни о какой глубокой тактике ведения боя в случае с Toshinden 3 говорить не приходится. А остальное? Стандартная угловатая графика, трое секретных бойцов, отсутствие вразумительного сюжета и концовок... серия, стартовавшая как многообещающее открытие, прочно забуксовала на месте.

Street Fighter III: New Generation

Capcom | Япония | февраль 1997 г. | аркадные автоматы, позднее Dreamcast

После пятилетнего штампования вариаций SFII, когда ожидание фэнов уже перерастало в язвительные шутки (дескать, Capcom вообще не умеет считать до трех!), компания разродилась одним из главных продолжений самого знаменитого файтинга на свете. Изменив всем традициям, авторы сохранили в игре только двух старых персонажей, Рю и Кена. Помимо них, присутствовали восемь интригующих незнакомцев (прекрасно, кстати, вписавшихся в сериал), восхитительно-филигранная рисованная графика и раскритикованная игроками "нечестная" система парирования. Вышедшие впоследствии два апгрейда, SFIII: Second Impact и SFIII: 3rd Strike, щеголяли чуточку более сбалансированной боевой системой и расширенным набором героев.

Shining Force III

Sega | Япония | 11 декабря 1997 г. | Saturn

Переведи бы Sega эту роскошную стратегическую RPG на английский язык чуть раньше - и, кто знает, глядишь, Saturn бы подольше протянул на американском рынке. Или, по крайней мере, уж как пить дать, подставил бы неслабую подножку PlayStation с ее Final Fantasy Tactics, находившейся примерно в той же весовой категории. Но судьба распорядилась иначе, и Америка получила первый эпизод игры слишком поздно (как следствие - мизерные продажи, обоснованные разочарованием играющей аудитории в Saturn) и вообще не увидела двух отлично разошедшихся в Японии продолжений Shining Force III: Scenario 2 и 3.

Twisted Metal 3

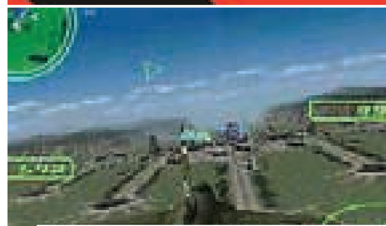
SCEA | США | 11 марта 1998 г. | PlayStation

Со времен первой части TM повелось, что игры из этого семейства отличались простым, комфортным управлением и целым сонмом всевозможных опций, изрядно оживлявшим режим автомобильных баталий - особенно для двух игроков. Перепоручив разработку третьей серии совершенно постороннему разработчику (ныне почившей в бозе 989 Studios), Sony допустила серьезную ошибку. Новички буквально поглумились над всем, что хоть как-то можно было испортить: об отзывчивости управления можно было даже не вспоминать, дизайн уровней навевал скуку своей прямолинейностью, а знаменитые саркастические комиксы (чей черный юмор в свое время привлек к TM не одну тысячу фэнов) уступили место невразумительным CG-роликам. Правда, сериал по-прежнему жив, перебазировавшись на PlayStation 2.

Ace Combat 3

Namco | Япония | 27 мая 1999 г. | PlayStation

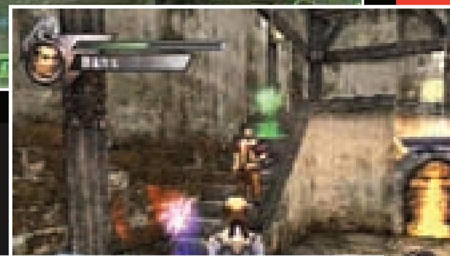
При словах «приставочный авиасимулятор» бывалых PC-пилотов берет нервная оторопь. Однако AC3 ближе подавляющего большинства консольных леталок подобралась к настоящим, масштабным компьютерным авиасимуляторам. Безусловно, это все еще неполноценный опыт - хотя бы из-за урезанного управления с джойстика, но все-таки: 52 миссии, 15 самолетов, поддержка Dual Shock, возможность перебежать (перелететь!) на сторону противника и потягаться силами со своими бывшими напарниками, несколько разных концовок, актуальный сюжет с легким налетом НФ: клонами, промышленным шпионажем и воровством революционных разработок. А если говорить о графике, то AC3 - наглядный пример того, как из Psone выдавливаются 150 процентов ее мощности.



Soumatou

Tecmo | Япония | 12 сентября 1999 г. | PlayStation

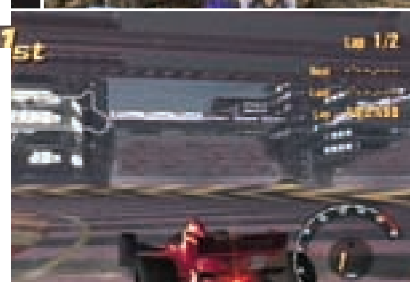
Второй сиквел из серии Kokumeikan - Kagero (Deception III: Dark Delusion в США), "симулятор злого властелина" наподобие Dungeon Keeper , в процессе разработки подвергся исключительно косметическим изменениям. Здесь впервые была реализована возможность самому строить ловушки для забредающих в замок горе-приключенцев, а к основному набору сюжетных заданий добавился тренировочный режим. Жаль, но игра олицетворяла собой формулу "слишком мало, слишком поздно" и была хорошо принята разве что самыми закоренелыми поклонниками.



Gran Turismo 3 A-spec

SCEI | Япония | 28 апреля 2001 г. | PlayStation 2

Мечта автомобилиста, самый совершенный гоночный симулятор из всех, когда-либо почтивших своим присутствием экран телевизора. По сути, идеальная игра, вылизанная до мелочей. Сотни реальных машин с полностью соответствующими действительности техническими характеристиками, стилями управления и поведением на трассе. Десятки трасс, огромный выбор режимов (простые заезды, получение прав, чемпионаты по кольцевым гонкам, соревнования в классе gran turismo и formula, ралли по пересеченной местности). Беспрецедентный упор на реализм (даже звук работающего мотора каждого из сотен автомобилей записывался отдельно) вывел детище Казунори Ямаути на невиданный доселе уровень и прочно утвердил за GT3 звание лучшей из лучших.



Sangoku Musou 3

Koei | Япония | 20 сентября 2001 г. | PlayStation 2

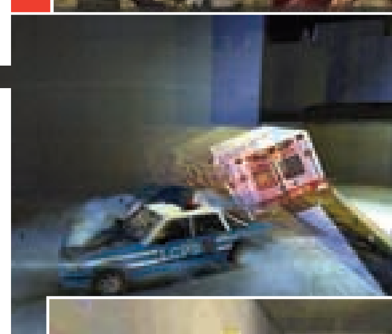
Фирма Koei известна своим пристрастием к истории Японии. Из их популярной еще на 16-битных приставках стратегической эпопеи Romance of Thee Kingdoms сначала отпочковался файтинг Sangoku Musou (в англоязычном варианте - Dynasty Warriors), где можно было столкнуть в бою феодальных лидеров древней Японии, но уже ко второй части он безболезненно мутировал в очень продвинутый beat'em up. Второй сиквел не заставил себя ждать и тут же утвердил позиции SM как наиболее приличного представителя редкого ныне жанра на PS2. Мордобой с превосходящими силами противника, исполненный с душой, особым пониманием и прямо-таки трепетной любовью к имевшим место историческим реалиям.



Grand Theft Auto 3

Rockstar | США | 23 октября 2001 г. | PlayStation 2

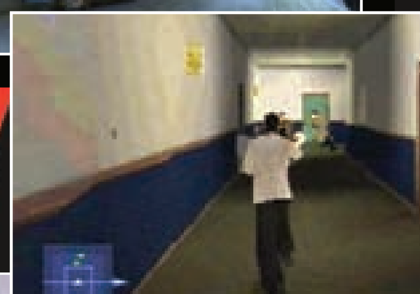
Идея проста: играть приходится за гражданина с напрочь испорченной репутацией, нанимающегося подручным в одну из городских организованных преступных группировок. И дальше - полная свобода! Хочешь - провози чемоданы денег (мешки наркоты, контейнеры с оружием) под носом у полиции. Или иди в киллеры, содержи бригаду девиц легкого поведения, выколачивай деньги из кредиторов, стой «на стреме» во время квартирной кражи. Или угоняй такси и спокойно зарабатывай на хлеб, подвозя пассажиров. А хочешь - иди в полицейские, пожарные или работники скорой помощи. Шестьдесят часов криминального угара (за явный антисоциальный контекст игра, кстати, запрещена к распространению в Австралии) или честного труда на благо общества. Гигантский скачок вперед по сравнению с примитивными предыдущими реализациями «симулятора бандита».



Syphon Filter 3

SCEA | США | 7 ноября 2001 г. | PlayStation

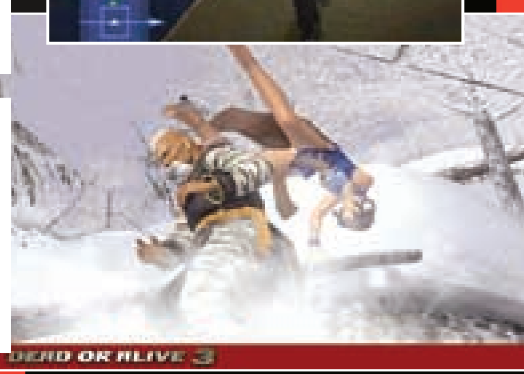
Скорее собрание дополнительных миссий на стареньком движке, нежели настоящее развитие популярного в Штатах шпионского боевика. Классическое соединение элементов, достаточных для умеренного успеха у нетребовательной аудитории: пробежки по большущим уровням, в должной пропорции разбавленные перестрелками и решением незамысловатых загадок, плюс несколько мини-игр. Бессвязный сюжет, постоянно скачущий между событиями двух игр-предшественниц, слегка портит общее впечатление. Назвать SF3 совсем слабой игрой язык не повернется, но симптомы того, что сериал отчетливо нуждается в притоке «свежей крови» - налицо.



Dead or Alive 3

Tecmo | Япония | 15 ноября 2001 г. | Xbox

Допустим, вы много играли в DoA2 и не понаслышке знаете все плюсы и минусы этого файтинга. В таком случае, DoA3 представляет определенный интерес, только если вы падки на всевозможную графическую мишуру и спецэффекты. Потому как коренных отличий от второй инкарнации в игровом процессе просто нет: все силы Team Ninja были брошены на то, чтобы показать во всей трехмерной красе своих пышногрудых героинь, благо под рукой оказались неслабые ресурсы Xbox. А так, это по-прежнему все тот же сильно упрощенный Tekken, не требующий особых навыков в управлении персонажами и, как следствие, быстро приедающийся. Конфетка для глаз, как любят выражаться наши заокеанские друзья - но, увы, конфетка совсем без начинки.



Материал подготовили:
Дмитрий Эстрин estrin@gameland.ru Олег Коровин korovin@gameland.ru Олег Кафаров kafarov@gameland.ru Виктор Перестукин perestukin@gameland.ru

Романтичный хулиган

Темные, холодные зимние вечера, конечно, далеко не лучшее время, чтобы бродить по заснеженной, а подчас и слякотной Москве в поисках интересных встреч. Конечно, гораздо приятнее просто посидеть дома у компьютера. Но работа есть работа и очень поздним вечером, часов около одиннадцати, я мчусь на край нашего огромного города, чтобы встретиться с очередной незаурядной личностью – Дельфином. То, что многие звезды российской эстрады частенько коротают время, сидя с джойстиком в руках, мы с вами уже узнали. Все наши прошлые респонденты хоть раз в жизни полностью погружались в виртуальный мир. Настал черед Дельфина ответить на вопросы Star Express.



? Когда ты впервые увидел "живую" компьютерную игру?

Дельфин: Я думаю, что это был игровой компьютер "Денди". Это было очень давно. Мы с приятелем очень долго играли в какую-то дурацкую игру. К сожалению, не помню точно, как она называлась. Она была совершенно простой: надо было куда-то ходить, что-то собирать, и все время за тобой кто-то гнался. Ерунда! Это можно считать моим первым знакомством с играми.

? А позже в какие компьютерные игры ты играл?

Дельфин: Играл на студии, когда никого не было или когда приходил раньше и кого-то ждал. Можно было включить компьютер, на котором был установлен Doom, и я использовал любую возможность попробовать в нем свои силы. Думаю, что в компьютерные игры хорошо играть в тот момент, когда неожиданно выдалась свободная минутка, когда ты что-то ждешь и не можешь заняться чем-то другим. Это отличное времяпровождение. А специально тратить на это долгие часы я бы не стал. Допустим, ты летишь в самолете и у тебя есть возможность поиграть там во что-нибудь – вот это очень здорово. Так что если выпадает возможность поиграть во что-нибудь во время полета, я с удовольствием это делаю!



? В Game Boy или что-то другое?

Дельфин: Нет, у меня его, к сожалению, нет. Поэтому обычно во время полета приходится что-нибудь читать. Хотя иногда бывали случаи, когда у кого-то из друзей была какая-то электронная игра, которая помогала "оторваться" и скоротать пару часиков.

? А как ты используешь компьютер в своей работе?

Дельфин: В основном все, что мы делаем, мы делаем с помощью компьютера, поскольку это намного удобнее и занимает мало места и эффективно работает.

? А Интернетом пользуешься?

Дельфин: Да, пользуюсь. Для меня Интернет – как большой справочник. Если меня интересует какой-то вопрос, я ищу на него ответ там. К тому же у нас есть официальный сайт – www.dolphin-site.ru. Довольно часто люди хотят получить какую-то дополнительную информацию о том, что мы делаем – сайт даст ответ. Хотя, может быть, не в полной мере, но кому интересно – тот обращается. В основном я пользуюсь Интернетом, если меня интересуют определенные, конкретные вопросы о комто или о чем-то. И, конечно же, я посещаю музыкальные сайты интересных мне артистов. И еще вместе с женой мы иногда посещаем сайты, связанные с фотографией.

? Что происходит с твоим официальным сайтом (www.dolphin-site.ru)? По сравнению с неофициальными сайтами он, мягко говоря, пустоват. Ты им вообще не интересуешься?

Дельфин: Нет, но я не хочу этим заниматься. Для этого есть люди, которые его делают, которым это нравится.

? Понятно. Ну, а в чатах хотя бы время от времени появляешься?

Дельфин: Нет.

? И что же, неужели вообще никогда не пробовал?!

Дельфин: Нет, пробовал. Но мы заходили в чат только с целью хулиганства какого-нибудь.

? Оригинально! Какого, например?

Дельфин: Ну, например, зайти, нахамить, написать что-нибудь матом, вести себя неадекватно. А так специально с кем-то общаться – нет.

? Вопрос хулиганств на просторах Интернета – тема удивительно близкая и трепетная для наших читателей (а уж фанаты "Хакера" просто по ней с ума сходят)! Расскажи же нашим читателям о ка-

ком-нибудь интересном Интернет-хулиганстве “а-ля Дельфин”.

Дельфин: Ну вот, мы зашли один раз в чат, выбрали себе какое-то имя, какое-то нереально-нецензурное и начали там всем очень сильно хамить. Через некоторое время нас просто “выкинули” из чата. Мы зашли тогда под другим именем – “Звездочка”, и как бы от лица девушки начали вести беседу. Вот тогда-то сразу очень многие откликнулись на предложение типа: “Я новенькая, объясните мне, пожалуйста, что такое Интернет и все такое!” Сколько же там сразу умников нашлось! И когда, наконец, уже завязалась довольно-таки теплая беседа, мы взяли и





написали: “А теперь идите вы все на ***! Это был тот-то и тот-то!”.

? Да уж! Представляю я их реакцию – сам пару лет назад нечто подобное вытворял! Ну, а теперь давай немного о серьезном. Какие у тебя новые творческие планы?

Дельфин: Думаем приступить к записи новой пластинки, но пока не знаем, когда это начнется. Сейчас же мы обдумываем, как все это должно выглядеть.

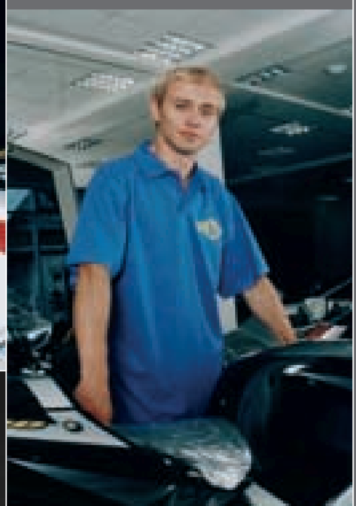
? Если бы тебе представилась возможность стать создателем компьютерной игры, какой бы ты ее сделал? Какой бы был сюжет? Было бы она просто для того, чтобы “убить время” или же затрагивала бы какие-то общечеловеческие проблемы (борьба добра и зла, например)? Какие были бы персонажи?

Дельфин: К сожалению, у меня почти не остается свободного времени, но если бы я занялся созданием игры, то, думаю, это была бы какая-нибудь бродилка с мощным саундтреком, но не уверен, что в ней были бы затронуты какие-нибудь общечеловеческие проблемы.

? Думаю, поклонникам нашего журнала интересно услышать в свой адрес несколько слов. Что бы ты хотел пожелать нашей дорогой “игровой” аудитории?

Дельфин: Хочу пожелать им ценить и экономить время. Компьютерным играм, можно, наверное, иногда уделить какое-нибудь время, но особенно сильно этим все-таки увлекаться не стоит!

Еще как стоит! Что же, было довольно любопытно услышать мнение о компьютерных играх такого авторитетного деятеля отечественного шоу-бизнеса как Дельфин. Он – один из тех немногих звезд, которые уделяют внимание своим поклонникам в Интернет-форумах. Динамично развивающийся форум можно посетить на





его сайте или же отправьте его на kafarov@gameland.ru и я обязательно передам его Дельфину. Кстати, не забудьте также написать и мне пару строк – пожелания по развитию Star Express!

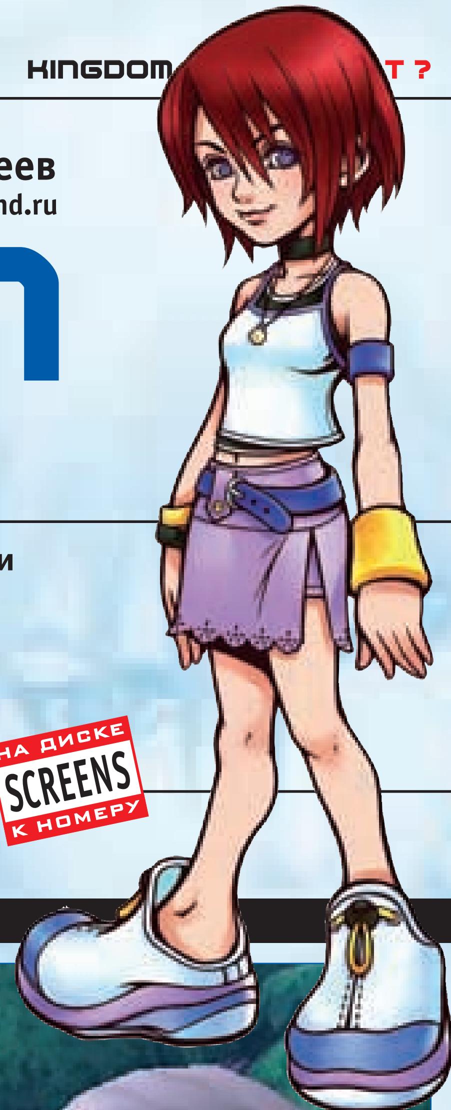
Следующая остановка нашего “Звездного экспресса” – MTV-Россия!

Олег Кафаров
kafarov@gameland.ru

PS2

Валерий “А.Купер” Корнеев
valkorn@gameland.ru

KINGDOM HEARTS



Когда новоиспеченные молодожены Square и Disney объявили о том, что совместно разрабатывают ролевую игру, фэндом поднял их на смех. Сама идея скрестить диснеевские миры с аналогом Final Fantasy казалась нелепой, абсурдной. Но уже на осенней Tokyo Game Show стало ясно, что у обеих компаний крайне серьезные намерения, и Kingdom Hearts позиционируется Square как будущий мегахит года.

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

Жанр: action/RPG **Издатель:** Square EA **Разработчик:** Square/Disney
Онлайн: http://www.playonline.com/ **Дата выхода:** III квартал 2002 года

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9692

Шутки – шутками...

В то время как “хардкорные” фэны RPG отпускали в веб-конференциях шуточки по поводу совместного с Disney проекта, в гавайских офисах японского игрового гиганта уже вовсю работала солидная команда, сформированная из лучших талантов, в свое время участвовавших в создании Final Fantasy VII-VIII, Dew Prism (Threads of Fate) и эпохальной Xenogears (к ней, судя по всему, вообще пол-Японии руку приложило). И последнее, что заботило обитателей Arco Tower в Гонолулу, — так это общественное мнение и предубеждения по поводу участия в проекте студий Диснея. Как уже сказано, показ игры на TGS (где **Kingdom Hearts** привлекла гораздо больше внимания, нежели онлайновый “бастард” Final Fantasy XI) и последовавшие за ним контролируемые “сбросы” информации в Интернет и печать (журнал Shonen Jump) полностью исправили положение. Публика привыкла, публика заинтересовалась, а особо сознательные родители занесли **KH** в план будущих покупок.

Номура зажигает!

На что, собственно, похожа **KH**? На ролевую игру с доброй сотней диснеевских персонажей, конечно. Знакомые лица и... э-э... морды мелькают с поразительной частотой: Микки, Плуто, Дональд, Тарзан, Думбо... За внешний же вид героев Square отвечает Тэцуя Номура (произведенный, кстати, аж в режиссеры игры) — помимо создания новых персонажей, он перерисовал для **KH** своих старых героев: Клауда, Винсента, Яффи, Сида (FFVII), Скволла и Сельфи (FFVIII), Вакку (FFX), многих других. Особо хиппово выглядит теперь “готический” Клауд с когтистой перчаткой и в драном пончо. И даже некоторый уклон в стиль super-deformed никому не вредит.



За милые мордашки героев отвечает Тэцуя Номура (режиссер игры), не поленившийся перерисовать своих любимцев.

Любовно отряхнув от пыли черты двух своих не особо популярных action/RPG, Brave Fencer Musashi и Threads of Fate, создатели уверенно вплели их в Kingdom Hearts.

Дисней-клуб

Первый протагонист, головастый (в прямом и переносном смыслах) пятнадцатилетний философ Сора (“небо” по-японски) во вре-





Маленькие гидроцефалы не смотрятся гротескно, напротив, они чертовски симпатичны.

мя жуткой бури теряет из виду своих друзей, Рику и Каири. В поисках исчезнувшей парочки он натыкается на придворного волшебника Дональда и капитана Гуфи, разыскивающих короля Микки, тоже пропавшего аккурат из тронного зала своего замка. Естественно, во всем виноваты темные силы — Heartless («Бессердечные»), крадущие невинные сердца и пытающиеся «превратить мир в долину слез». На протяжении игры Соре придется пройти через девять миров, каждый из которых основан на том или ином диснеевском фильме. Пока что демонстрировались уровни из «Аладдина», «Тарзана», «Русалочки», «Питера Пэна», «Пинноккио» и «Алисы в Стране Чудес». Соответственно, в злодеях отметились визирь Джафар, охотник Клейтон и колдунья Урсула.

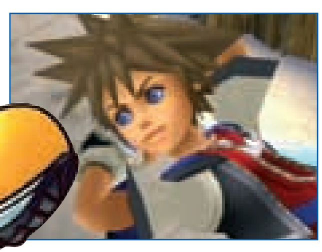
Уже на осенней Tokyo Game Show стало ясно, что у обеих компаний крайне серьезные намерения, и Kingdom Hearts позиционируется Square как будущий мегахит года.

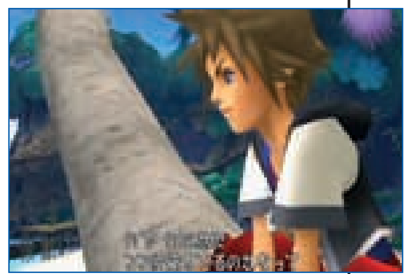




Всего понемножку

Вопрос в том, удастся ли Square органично объединить мультяшных персонажей, явно апеллирующих к совсем юной аудитории, с игровым процессом JRPG, пусть и слегка упрощенным. Любовно отряхнув от пыли черты двух своих не особо популярных action/RPG, Brave Fencer Musashi и Threads of Fate, создатели уверенно вплели их в **KH**. Битвы очень быстрые и, в отличии от традиционного для Square походового режима, происходят в реальном времени. Имеется и функция наведения на ближайшую цель/противника, вполне в духе Zelda. Вместо числовых определений HP и MP просто существуют соответствующие линейки, а боевые команды состоят из типичных «атака, магия, предмет». Сора пользуется заклинаниями, знакомыми нам по FF: Fire, Blizzard, Thunder и т. д. Веселую, ярко-радужную графику обеспечивает доработанный трехмерный движок Final Fantasy X, а над саундтреком работает Йоко Симомура — одна из лучших композиторов компании, в свое время написавшая музыку к Super Mario RPG, Parasite Eve и Seiken Densetsu IV: Legend of Mana.





J-POP и гуффи-джус!

В январе Square и звукозаписывающий лейбл Toshiba EMI объявили, что главную вокальную композицию Kingdom Hearts исполнит невероятно популярная японская певица и актриса Хикару Утада. Сама песня, названная Hikari («Свет», яп.), будет записана в двух вариантах для разных игровых рынков: на японском и английском языках (используется стратегия, уже опробованная с Melodies of Life — двуязычной темой из FFIX). 20 марта CD-сингл Hikari поступит в продажу на территории стран Азии. Помимо музыкальной составляющей мерчандайза, Square дала «добро» на выпуск других сопутствующих товаров. Один из основных японских производителей пива, минеральной воды и соков, концерн Asahi, запустил линейку прохладительных напитков Orangeful Orange и Mitsuya Cider с пробками и брелками, на которых изображены герои Kingdom Hearts.



Чудеса на виражах

Согласиться ли со сверхоптимистичными прогнозами президента Square Хисаси Судзуки и продюсера Хиронобу Сакагути о том, что **Kingdom Hearts** станет одним из самых продаваемых продуктов компании? С одной сторононы, игра пока что вызывает очень много вопросов, но с другой — проектом занимаются известные и уважаемые люди, да и в потенциальную фэн-базу можно смело записывать всех дошкольников планеты. А вот оценят ли детишки ролевую концепцию вместо привычных бегалок-прыгалок, неясно. В любом случае, в **Kingdom Hearts** уже вложено такое количество сил, талантов и средств, что впору ожидать волшебного превращения количества в качество.

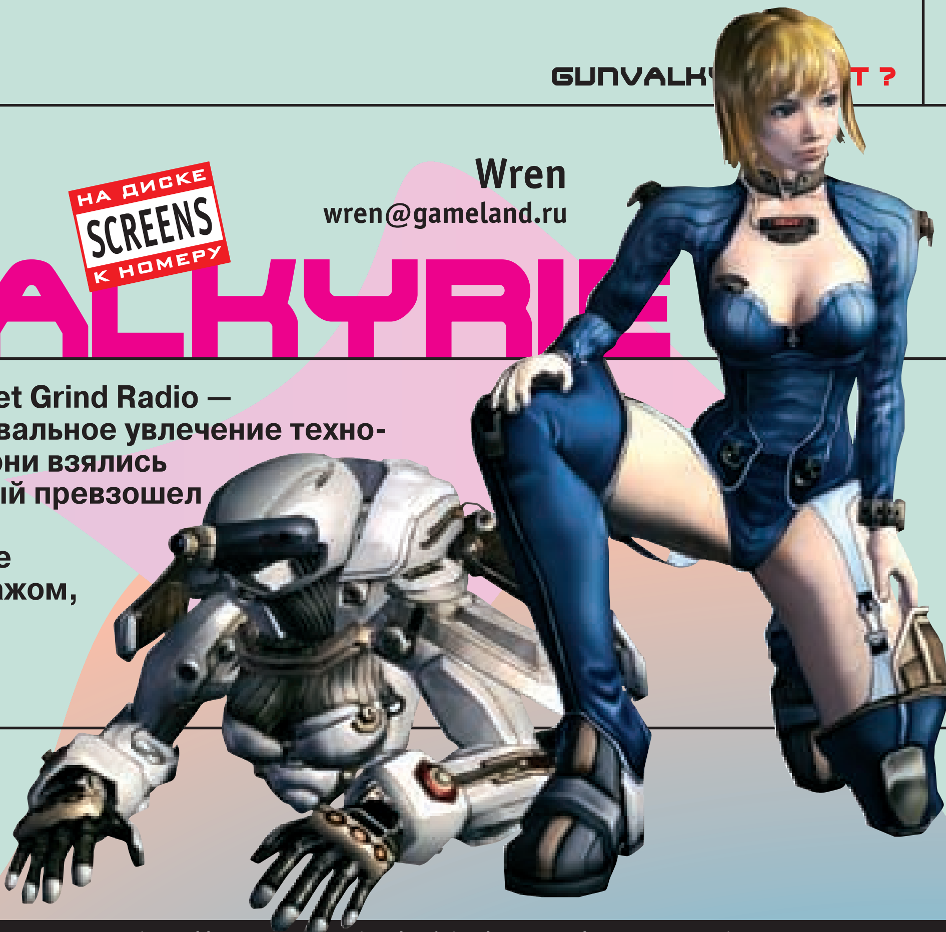


XBOX

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

Wren
wren@gameland.ru

GUNVALKYRIE



Их заметили после релиза Jet Grind Radio — игры, с которой началось повальное увлечение технологией Cel Shading. Сейчас они взялись за создание боевика, который превзошел бы Burning Rangers (Saturn). Проект от Smilebit может и не продаться миллионным тиражом, но успех среди истинных ценителей видеоигр ему обеспечен.

Жанр: action **Издатель:** Sega
Разработчик: Smilebit
Количество игроков: 1
Онлайн: http://www.sega.com
Дата выхода: март 2002 года

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9877

Первым же нововведением, о котором поспешили объявить разработчики, было использование двойного управления героем — джойстиком и световым пистолетом одновременно. Представитель Sega не скупился на обещания: “игроки получат уникальные впечатления от управления; пистолет обеспечит неограниченные возможности для прицеливания, а с помощью джойстика можно будет свободно передвигаться”. Именно в таком виде **GV** должна была появиться на Dreamcast, но, в свете всем хорошо известных событий, пришлось перенести ее на Xbox.

Первоначально предполагалась модель управления с джойстиком и пистолетом.

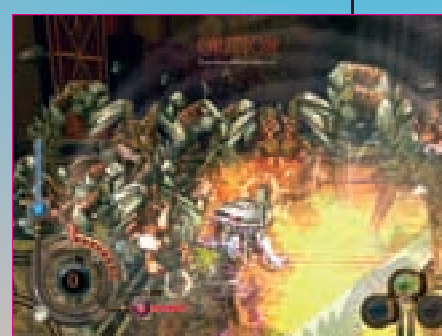




Зловещие инопланетные насекомые грозят, естественно, убить все живое.

Назвать сюжет **GV** странным было бы слишком мягко. Итак, место действия — параллельная вселенная, время — 1890 год. В этом мире люди гораздо раньше увлеклись техническим прогрессом, пропустив эпохи колониальных и мировых войн и занявшись вместо этого... освоением космоса. Небывалыми достижениями человечество обязано в первую очередь некому гениальному ученому. Однако последнего похищает тайная преступная группа, чтобы использовать светило науки для своих темных целей. И тут появляемся мы, в белоснежном костюме, отмеченном эмблемой GUNVALKYRIE, — организации, контролирующей распространение оружие в галактическом масштабе. Парад-алле, негодяи будут привлечены к ответу. Дайте только срок...

Несложно догадаться, кто станет вашим героем. Профессиональ-

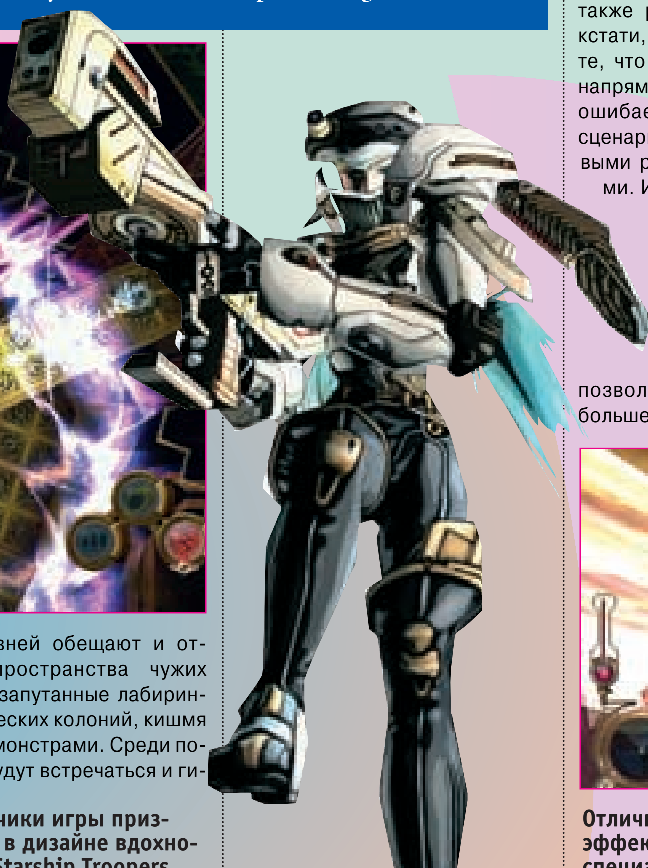


Тяжелое вооружение, прекрасные в своем неповторимом гротескно-уродливом исполнении инопланетяне, запредельные космические технологии и культовая генная инженерия — вот что стоит ждать от GV.

ный наемник (наемница) передвигается от планеты к планете, истребляя на заказ толпы враждебных существ. Последние передвигаются группами, нападают слаженно, так что справиться с ними можно лишь с помощью специального оборудования. В нашем загашнике находится пара антигравитационных ботинок, а также силовая броня, что дает возможность плевать с высокой колокольни на силу притяжения. А теперь представьте себе, как это будет влиять на игровой процесс! Можно бегать по стенам и потолку, выделывать немыслимые акробатические кульбиты... Тут одним только пистолетом не обойтись, извольте взять в руки и джойстик. Разумеется, заморочки с управлением обеспечены — чтобы одновременно передвигаться в полном 3D и независимо

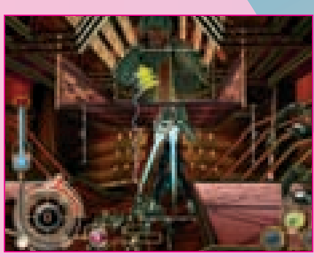


Порой трудно точно сказать, что же на самом деле происходит на пылающем экране.



от этого стрелять по врагам нужен не мозжечок, а как минимум трехстепенной гироскоп.

Тяжелое вооружение, прекрасные в своем неповторимом гро-



Движок GUNVALKYRIE создан с учетом всех преимуществ от nVidia.

тескно-уродливом исполнении инопланетяне, запредельные космические технологии и культовая генная инженерия — вот что стоит ждать от **GV**. Дизайнеры уровней обещают и открытые пространства чужих планет, и запутанные лабиринты космических колоний, кишмя кишащие монстрами. Среди последних будут встречаться и ги-

Разработчики игры признали, что в дизайне вдохновлялись Starship Troopers.

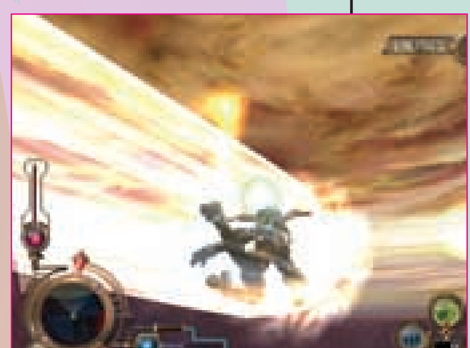




Стилизованые под век паровой техники меню выглядят великолепно.

гантские экземпляры, старательно исполняющие роль местных боссов. Справляться с ними вам предложат с помощью восьми видов оружия, а также ряда модификаций. Да, кстати, если вы наивно думаете, что игровой процесс будет напрямую связан с сюжетом, вы ошибаетесь — скорее всего, сценаристы ограничатся красивыми роликами между уровнями. И будет.

Графика впечатляет. Наследие Dreamcast проявляется в высоком качестве текстур, но движок, переработанный под железо Xbox, позволяет обсчитывать куда большее количество полигонов,



Отличные световые эффекты сделаны уже специально для Xbox.

что и используется на полную мощность. По словам бета-тестеров, игра выглядит как высокодетализированный FPS. По слухам, к игре пристроится и вездесущее анимэ — каким боком, непонятно, ибо есть определенные сомнения насколько оно уместно в мире а-ля Starship Troopers, где герои больше похожи на увешанных системами залпового огня маньяков из Heavy Metal: Geomatrix. Жаль лишь, что Sega не привлекает внимание общественности к героиням **GV**. Может быть... они за всю игру так и не снимут свою броню? Это было бы ужасно.

SMILEBIT: МОЛОДЫЕ И ТАЛАНТЛИВЫЕ

Название интерпретируется просто: каждый бит информации должен дарить людям улыбку. Компания Smilebit была сформирована 20 апреля 2000 года, штаб-квартира располагается в Токио, в штате числится около сотни человек, возглавляет творцов счастья президент Shun Arai.

Первым проектом Smilebit был банальный порт аркадной версии Sega Rally 2 на Dreamcast. Хотя игра не отличалась особым качеством, в домашнем варианте это было сглажено добавлением новых автомобилей. Зато уже Jet Grind Radio продемонстрировал весь потенциал команды. Технология Cel Shading в сочетании с неповторимым стилем, оригинальным геймплеем и отличной подборкой музыки сделали игру одной из лучших на Dreamcast. Smilebit успела выпустить несколько чисто японских спортивных симуляторов/менеджеров (серия Let's Make A...), которые не были переведены на английский.

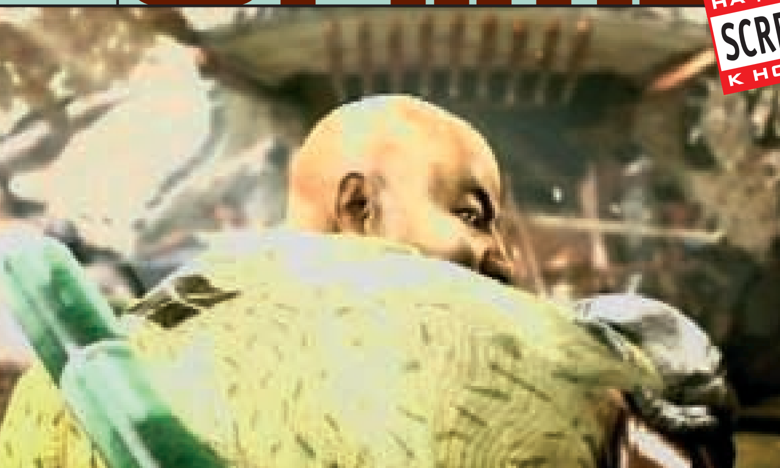
В 2001 году все силы компании были брошены на создание игр для Xbox. Релизы Jet Set Radio Future и Panzer Dragoon, скорее всего, станут наглядной демонстрацией успешности новой стратегии Sega.

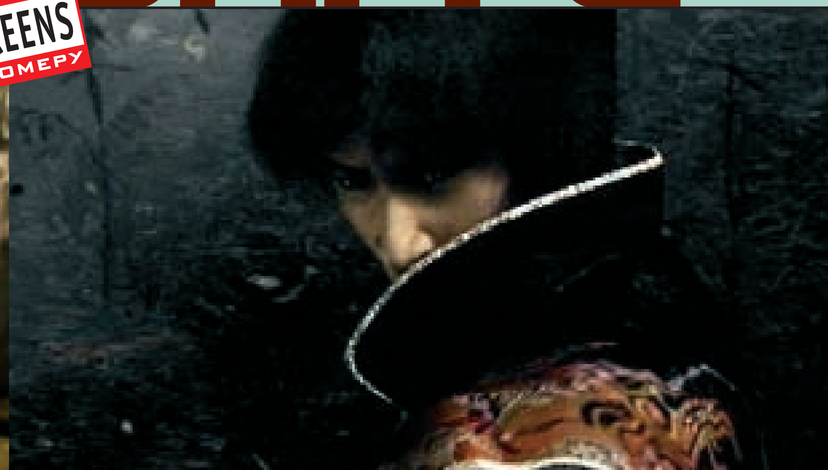
Валерий "А.Купер" Корнеев
valkorn@gameland.ru

PS2

ONIMUSHA 2

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ





Красоты Onimusha 2 порой просто поражают воображение. CG высшего класса.

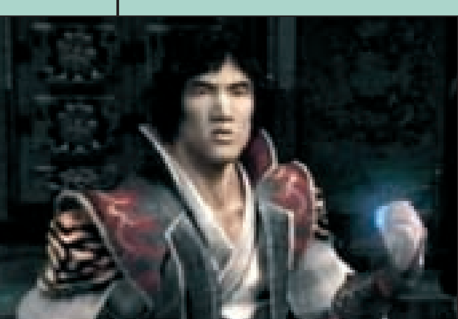
Став одним из первых бестселлеров на PS2, разобранных благодарной публикой в количестве более миллиона экземпляров, Onimusha: Warlords продемонстрировала успешность концепции «Resident Evil по-старояпонски» и, не успев толком появиться на свет, очутилась в сиквелостроительном инкубаторе – на диске с оригинальной игрой уже содержался рекламный ролик продолжения.

Жанр: action **Издатель:** Capcom **Разработчик:** Capcom
Онлайн: http://www.oni-musha.com/oni2/ **Дата выхода:** 7 марта 2002 года (Япония)

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9409

Злые остаются живыми

Искомое продолжение тоже вертится вокруг разборок с одержимым идеей объединения японских княжеств Одой Нобунагой. Который, если кто помнит, еще в начальном ролике предыдущей игры получил смертельное ранение. И если раньше Нобунага стращал игроков в облике полумертвого японца, нынче он сильно смахивает на полумертвого монгола, и все желающие могут заодно примерить на себя роль избавителя



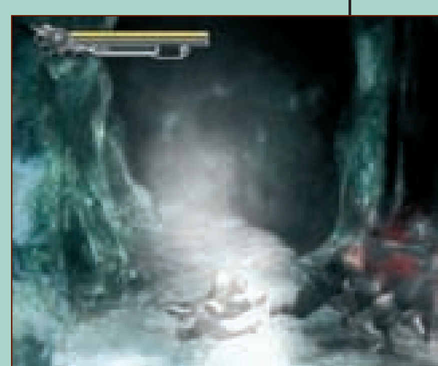
местного населения от гнета Чингисхана. Дело происходит в 1573 году, через 13 лет после легших в основу первой части приключений Саманосукэ Акэти, добровольно уступившего свое место новому главному герою. Коим является легендарный Ягю Дзюбэй. В отличии от своего воплощения в Samurai Spirits (SNK), тутошний Дзюбэй смоделирован по образу и подобию тринадцать лет уж как покойного киноактера Масаду Мацуры. Подается это как прецедент — дескать, при полном согласии родственников «прототипа», создатели игры используют в ней облик реально существовавшего человека. Что в Голливуде не прошло с Чаплиным (семья наотрез отказалась предоставлять права на использование внешнего вида именитого предка), прекрасно удалось Capcom. В общем, живым актерам прибавилось причин для беспокойства — мертвые коллеги натурально задышали в затылок.



Мистическая составляющая игры никуда не делась: как и его предшественника Саманосукэ, Дзюбэя хлебом не корми — дай повытягивать из поверженных врагов обуревающих их разноцветных злых духов.

Не сожалею о своей юности

Что касается остальных персонажей, их не моделировали на основе известных покойников, а разрабатывали по старинке, больше полагаясь на фантазию. К Дзюбэю в его странствиях присоединятся: героиня из первой части, молоденькая Каедэ, здоровенный борец Экеи, 17-летний ниндзя Котару и гордый обладатель крутого мушкета 33-летний Магоити. Придумана специальная система взаимодействия главного героя с компаньонами: в зависимости от ваших телодвижений — защиты того или иного персонажа в бою, передачи ему ценных предметов — будет меняться и его отношение к Дзюбэю. Куда это может



зайти, правда, авторы пока не сообщают — может, обиженный компаньон будет хуже сражаться, может, и вовсе переметнется к Нобунаге. Сущая RPG получается, однозначно.

Наступающие тигру на хвост

Мистическая составляющая игры никуда не делась: как и его предшественника Саманосукэ, Дзюбэя хлебом не корми — дай повытягивать из поверженных врагов обуревающих их разноцветных злых духов. Желтый дух восстанавливает здоровье, синий — «силу они», красный повышает уровень опыта, а что делает новый, фиолетовый, пока вообще неизвестно.

Геймплей особо не изменился – исследуем местность, кромсаем монстров, питаемся их душонками и смотрим классные ролики «на движке». Графика упорно продолжает катиться по накатанной тучными стадами «Резидентов» колее: трехмерные персонажи поверх предварительно отрендеренных задников. Фоны эти, впрочем, обещаны полными разнообразной анимации, так или иначе маскирующей их «статичную» природу. Из всех запланированных спецэффектов создатели устроили прямо-таки гиперактивный пиар впечатляющему эффекту дождя, который, как выясняется, «бережно подхватывает мотив любимого кинофильма команды-разработчика — «Семи самураев» Акиры Куросавы». Проникшись, мы использовали названия фильмов мэтра в качестве заголовков в этой статье.

Из всех запланированных спецэффектов создатели устроили прямо-таки гиперактивный пиар впечатляющему эффекту дождя, который, как выясняется, «бережно подхватывает мотив любимого кинофильма команды-разработчика — «Семи самураев» Акиры Куросавы».

Количество экранного времени, потраченного на разговоры и прочие сюжетные уловки, несравнимо больше, нежели в первой части.

Творящие завтрашний день

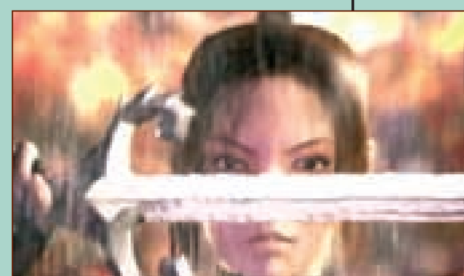
Из кого, собственно, состоит упомянутая команда? Кэйдзи Инафунэ, продюсер сериала Onimusha, ранее был замечен в списке создателей Resident Evil 2 (ну еще бы!) и всех без исключения частей Mega Man. CG-ролики снова создает группа художников под руководством Микитаки Курасавы, заполучившая награду престижного фестиваля SIGGRAPH за масштабную заставку к первой Onimusha (естественно, все как один клянутся себя превзойти). Сценарием занимается Нобору Сугимура — автор сюжета Resident Evil: Code Veronica, композитор Таро Ивасиро раньше писал музыку для телевидения, а дизайнер героев Кэйта Амэмия владеет фирмой Crown, выпустившей в свое время фильм и видеоигру Zeiram (многим мир Zeiram известен по аниме-сериалу Iria).

Трон в крови

1573-1603 гг. — период Гражданской войны в Японии. В ожесточенной битве князей и подчиненных им самураев за власть над страной противоборствующие стороны прибегали к помощи шпионов, диверсантов и кланов ниндзя. В конце войны выдвинулся дайме Ода Нобунага, безжалостно и беспощадно уничтоживший всех своих противников, но сам павший от руки предателя (Capcom смело погрешила против исторической справедливости, возродив знаменитого персонажа в виде демона). И только сменивший его Тоетоми Хидэеси наконец-то смог объединить Японию. Что интересно, Нобунага «засветился» в парочке других игр: стратегиях Nobunaga's Ambition и Romance of Three Kingdoms от Koei.

Главный герой Onimusha 2, Ягю Дзюбэй Мицуеси — тоже существовавший на самом деле человек, знаменитый мастер кэндзюцу (искусство владения мечом) и ниндзюцу (искусство ниндзя), создатель секретной службы О-мэцукэ и личный учитель фехтования сегуна Токугавы Иэмицу. Относительно недавно обласканный критикой аниме-фильм «Манускрипт ниндзя» (Ninja Scroll) и культовый двухмерный файтинг Samurai Spirits пересказали историю Дзюбэя на свой лад.





Качество CG-роликов вполне соответствует регалиям команды, которая их создает. За прошлую работу им досталась престижная премия фестиваля SIGGPRAPH.





Тайная дуэль

На момент подготовки материала Capcom официально не объявила о планах выпуска **Onimusha 2** на американском и европейском рынках. Однако, учитывая то, что прижвел в Штатах расхватывали почище горячих пирожков (кроме него играть на PS2 в тот момент было, по сути, не во что), появление англоязычной версии можно смело прогнозировать на лето-осень. Ожидается, что **Onimusha 2** разойдется в количестве трех миллионов копий. Интересно, как эта цифра соотнесется с цифрами грядущих продаж аналогичного проекта компании, Resident Evil для GameCube?

PC

AGE OF WONDERS II: THE WIZARD'S THRONE

НА ДИСКЕ BONUS К НОМЕРУ
НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

Лев Емельянов
lev@gameland.ru

Оригинальная Age of Wonders, вышедшая в 1999 году, стала заметным событием на стратегическом небосклоне — как-никак единственный серьезный конкурент серии Heroes, претендент на право стать преемником бессмертного Master of Magic. Однако теперь, по прошествии трех лет, можно честно признаться — игра не до конца оправдала возлагаемые на нее ожидания. Вроде все было здорово, но чего-то недоставало — через месяц-полтора AoW приедалась...



Жанр: TBS **Издатель:** GodGames/Take 2 Interactive **Разработчик:** Triumph Studios/Poptop Software **Количество игроков:** до 8
Онлайн: http://aow2.godgames.com **Требования к компьютеру:** PII 266, 64 MB RAM, 3D-ускоритель **Дата выхода:** апрель 2002 года

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10648

Собрав кучу титулов и наград, Triumph Studios начала делать продолжение. В этом деле им помогает команда Poptop Software (создатели Heroes I/II), и, судя по анонсам, именно **AoW 2** станет полноценным сиквелом Master of Magic, которому за 8 лет так и не нашлось достойного продолжения.

Начнем с сюжета. В Долине Чудес все опять пошло шиворот-навыворот — люди оказались отброшенными в дикость и варварство. В этот момент появляется молодой волшебник Мерлин, который вначале просто пытается помочь своему народу выжить, а затем замахивается на Трон Верховного Мага. Чтобы занять оный, Мерлину нужно собрать 6 волшебных талисманов — по числу школ магии. Для этого вашему альтер-эго дается порядка 20 сценариев — по 3 штуки на каждый артефакт, плюс пролог и финал. Впрочем, если очередной сценарий окажется слишком сложен, вы можете пройти несколько других, прокачать героя и потом снова вернуться к "невыполнимой" миссии.



Вот так сбиваются вражеские Global Enchantments.

Чтобы занять Трон Верховного Мага, Мерлину нужно собрать 6 волшебных талисманов — по числу школ магии. Для этого вашему альтер-эго дается порядка 20 сценариев.

Помимо кампании, игра включает множество отдельных сценариев, редактор и самое главное — ГЕНЕРАТОР СЛУЧАЙНЫХ КАРТ. Обращаю ваше внимание на сей ар-



Заклинания используются не только в бою, но и на глобальной карте.

хиважный факт! Это возврат к классике — к Warlords, Master of Magic, Master of Orion. Ведь в таких играх, как Heroes или Disciples, случайных сценариев не бывает — там баланс и нормальный геймплей возможны только на созданных вручную картах, с заранее расставленными монстрами, городами и ресурсами.

Кстати, о городах. Во-первых, теперь их можно основывать самому (реверанс в сторону Master of Magic). Во-вторых, теперь их можно не только апгрейдить, но и возводить различные строения: Barracks, Builder's Hall, Hall of Enchantment, Library — всего более 25 сооружений. Это позволит ускорять изучение заклинаний и рост населения, строить продвинутые войска, создавать артефакты, повышать счастье, окружать города магическими стенами... Самое главное здание — Wizard's Tower, резиденция вашего мага. Именно отсюда Wizard кастует заклинания внутри своего домена — территории вокруг городов и опорных пунктов. Кроме того, проводниками магической энергии служат герои — поговорим о них поподробнее.

Магия в AoW 2 разделена на 6 школ: Earth, Fire, Water, Air, Life, Death. Плюс универсальные заклинания, доступные всем волшебникам. В начале игры вы выбираете, заклинания каких школ сможете изучать. Если вы ограничитесь одной-двумя сферами, сможете достичь в них наивысшего мастерства, а если захотите освоить пять-шесть, вряд ли продвинетесь дальше начального уровня. Кроме того, различные виды магии не ладят друг с другом (жизнь-смерть, огонь-вода и т.д.), поэтому, достигая успехов в одной, вы перекрываете себе путь к вершинам оппозиционной школы.

Герои — не просто мощные юниты, усиливающие войска в своей группе и способные использовать артефакты. Их присутствие в бою дает возможность кастовать заклинания самому Wizard'у, сидящему в своей башне (мое почтение, Master of Magic). Нанимая героя, вы выбираете его базовую профессию — рейнджер, воин, маг или священник. При получении уровней он овладевает, по вашему выбору, новыми способностями. Например, рейнджер может прокачивать скорость передвижения, стрельбу из лука или рукопашный бой. Помимо боевых искусств, чемпионы смогут изучить дипломатию, коммерцию и стратегию (только не спрашивайте меня, что это означает).



Крепостная стена непреодолима для большинства юнитов, но не для заклинаний массового поражения!

В пределах своего домена волшебник практически всемогущ — он может соединять города заколдованными дорогами, ставить ловушки, изменять ландшафт, бить врагов молниями...

Набирать героев (как и остальных юнитов) можно из 12 рас. К традиционным людям, эльфам, оркам, гномам, хоббитам и т.д. добавились летающие и огнедышащие Draconians (салют, Master of Magic!), а также гибкие и стремительные Tigrans. В сумме, комбинации различных рас и специальностей дают более 30 различных героев и около 100 видов войск.

Типичная игра протекает следующим образом: вы стартуете с одним городом и развиваетесь, покоряя и строя города, изучая заклинания, захватывая источники ресурсов. Рано или поздно ваши границы пересекаются с территорией другого мага. И тут начинается самое интересное... В пределах своего домена волшебник практически всемогущ — он может соединять города заколдованными дорогами, ставить ловушки, изменять ландшафт, бить врагов молниями... Как я уже говорил, герои тоже являются ретрансляторами магической силы, поэтому на территории врага они — единственная возможность для вашего Wizard'а вмешаться в ход сражения. Кроме того, в борьбе будут участвовать боги, олицетворяющие силы природы, хаоса и порядка. Постройка храмов в городах может принести вам благосклонность соответствующего божества... и ненависть его соперников. Поэтому разрушение какого-нибудь капища или просто посещение определенного места может вызвать события, меняющие всю стратегическую ситуацию. Например, дух природы просит героя освободить его рощу, захваченную богом огня, и ваш ответ определит, кто станет вашим союзником, а кто — врагом до конца игры.

С богиней природы лучше не ссориться — себе дороже выйдет!



Движок, как и все остальные аспекты игры, был значительно усовершенствован. Тактические карты стали трехмерными и масштабируемыми (хотя юниты остались спрайтовыми), эффекты заклинаний обсчитываются 3D-ускорителями, а поддерживаемые разрешения достигают 1280x1024.

Итак, что мы имеем? Судя по анонсам, игра впитала все лучшие идеи Master of Magic. Я очень надеюсь, что мы получим стратегию, которая не надоест ни через месяц, ни через полгода. Ближе к весне разработчики обещают выпустить демо-версию и тогда мы обязательно вернемся к **AoW 2.** Следите за публикациями.

END

Вячеслав Назаров master@gameland.ru

PC

FARSCAPE

Известно, что создать что-либо новое трудно. И в литературе, и в кино, и даже в компьютерных играх. Уже долгое время все побеги на ветвях этих деревьев, растущих в парке Индустрии развлечений, повторяют внешний вид друг друга, отличаясь сущими пустяками. Однако, несмотря на это, готовящаяся к выходу игра обещает все же превратиться в листок, совершенно непохожий на своих коллег, растущих на ветке под названием "Вселенная Farscape".

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

Как правило, разработчики, пытающиеся создать игру по мотивам какого-нибудь раскрученного проекта, сталкиваются с рядом проблем. Основной из них является активное сопротивление владельцев лицензии любым попыткам изменить принадлежащую им Вселенную. Однако ребятам из Red Lemon удалось уболтать хозяев научно-фантастического телесериала Farscape, что его популярность только возрастет, если добавить в игру штук 16 рас инопланетян и, как минимум, 40 новых существ.

Жанр: adventure **Издатель:** Simon & Schuster Interactive **Разработчик:** Red Lemon Studios
Количество игроков: 1 **Онлайн:** http://www.redlemon.com **Дата выхода:** II квартал 2002 года

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11013

ОСТОРОЖНО НАЗАРОВ!!!

Игра основывается на одноименном телесериале, широко известном в узких кругах любителей буржуазной фантастики. Так что речь в ней пойдет о приключениях космонавта Джона Крайтона. В результате бесчеловечных экспериментов научных мужей и жен, он перенесется в чужую галактику, битком набитую круглыми, как моя голова (если ей отрезать уши), планетами. После этого космическое судно Моуа, где и ютятся все основные персонажи, непременно будет атаковано пришельцами. Разумеется, команда отважного космонавта тут же разбежится по укромным уголкам. В связи с этим перед игроком и встанет, словно красно Солнышко, задача по поиску пятерых коллег и захвату управления над своим кораблем.

Осуществить столь серьезную акцию будет нелегко. Даже такому герою, как Крайтон, которого товарищи прозвали Человеком-пауком. Хотя такую кличку он получил вовсе не за феноменальную способность плести паутину. Все дело в том, что однажды за обедом он не заметил муху, упавшую в его стакан с компотом. Впрочем, у игроков появится возможность воспользоваться преимуществами командной работы. В **Farscape** можно будет руководить сразу тремя бойцами. Поскольку желающих попасть в команду будет гораздо больше, чем вакантных мест, виртуальным космонавтам придется каждый раз решать, кого же пригласить для выполнения очередного задания. Принимать подобные решения придется часто: в игре будут представлено 30 миссий на 25 уровнях.



Сам погибай, а товарища выручай! Тем более, вполне возможно, что только этот товарищ обладает необходимыми для выполнения задания навыками.



Осторожность - вот залог выживания в игре. Стоит чуть забыть про нее, и тут же попадешь в засаду.

Кличку Человек-паук он получил вовсе не за феноменальную способность плести паутину. Все дело в том, что однажды за обедом он не заметил муху, упавшую в его стакан с компотом.

Игровому **Farscape** предстоит расти еще несколько месяцев. Учитывая имеющуюся информацию, можно быть уверенными, что этот листок на дереве развлечений не останется незамеченным.

ЧТО ТАКОЕ MUZOFON?



В каждом мобильном есть мелодии. Но не в каждом – хит-парад.

Наверняка среди твоих увлечений музыка занимает не последнее место. А знаешь, кто сейчас лидирует в 20 MTV? С инфо-мобильной связью GSMЛАЙТ ты всегда будешь в курсе самых модных музыкальных новинок сезона. Последние чарты, светские сплетни, свежие анекдоты и другая нужная информация – в твоем мобильном. GSMЛАЙТ. Мы всегда проинформируем тебя, а ты позвони друзьям. **GSMЛАЙТ. Выбор за тобой.**

посекундная тарификация
с начала разговора (интервал 5 секунд)

GSMЛАЙТ™

ИНФО-МОБИЛЬНАЯ СВЯЗЬ

З В О Н И Т Е
500- 5483
500- LITE
WWW.GSMLITE.RU

МегаФон

Центр обслуживания абонентов: ул. Новослободская, д. 23.
Наши дилеры: Евросеть 777-7710, Техмаркет 723-3333, Мобильные Советы 729-5710, Анарион 974-2323, Мегасот 247-2000, Максус 784-7680, Элмос-Лайн 254-4880, Мобитель 243-3243, MAXIMUS 721-3366, DIXIS 722-2222, Маранд АЕ 290-6555, Бета Линк 725-6005, ТД Мобайл Информ 954-7061, Деллаин 241-3605, VOBIS 796-9228, Гран-При 243-2355, М.Видео 777-7775, Маквик Коммьюникейшн 799-7099, ABC-Telecom 258-2255, ZOOM 928-9009, АНИГ Холдинг 785-4748, АЛАН Связь 745-2390, Астра Телеком 937-5141, Мемфис Телеком 728-7160, Адмирал+ 797-4747, UltraStar 299-2222

ЗАО «Соник Дуо». Лицензия Минсвязи РФ № 15002. Услуги связи сертифицированы.

PS2, PC, XBOX

Юрий Воронов voron@gameland.ru

PRO RACE DRIVER

Эпидемия страшной болезни “сюжетомании” поражает все большее количество игровых жанров. Одним из последних могикан игровой индустрии были автосимуляторы, но, похоже, пали и они ...

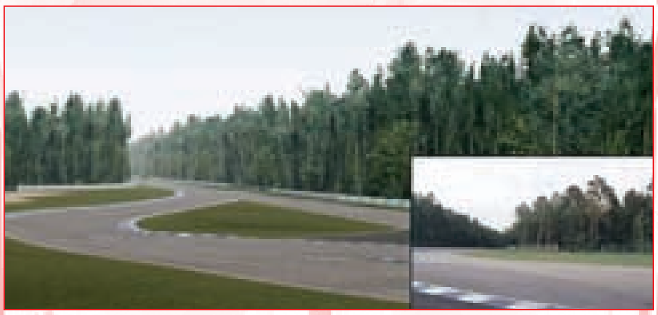


Жанр: racing **Издатель:** Codemasters
Разработчик: Codemasters
Онлайн: http://www.codemasters.com
Дата выхода: II квартал 2002 года

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10223

С чего чаще всего начинается обычный автосимулятор? Нет, не с заставки... а с выбора автомобиля. Да, эти “пожиратели лошадей” чаще всего главенствуют над всем и вся. Роль пилота зачастую остается приниженной, а уж про команду и вовсе редко упоминается. Полная гегемония двух-самых-главных-героев — мы и машины. Машины и мы. Третий, четвертый и пятый — лишние. Мы самостоятельно тюнингуем автомобиль, самостоятельно ездим, самостоятельно себя поздравляем, самостоятельно обливаемся шампанским из брандспойта... Атмосфера накала страстей перед гонкой, до свидания. Она бьется о борт нашего корабля, но так и остается где-то сбоку.

Впрочем, ситуация грозит измениться. И измениться кардинально. Ребята из Codemasters собираются в этом году всерьез взяться за перестройку жанра гонок. Первая ласточка — Colin McRae Rally. Следом — **Pro Race Driver**. На последнем и остановимся.



Pro Race Driver, похоже, один из главных кандидатов на звание самой красивой гонки года.

Пока в игре есть все, о чем может мечтать любой виртуальный гонщик. Для затравки лицензий и серии Germany DTM или Australia Avesco V8 Supercar Shell Championship Series. В переводе на доступный язык это означает множество лицензионных машин, реальных трасс и не менее реальных гонщиков. Более серьезный козырь — мощнейшая система повреждений Finite Element Modeling (FEM). Чтобы вы оценили серьезность оной, заметим, что она используется для моделирования столкновений и аварий в автомобильной индустрии! А это уже не игрушки.



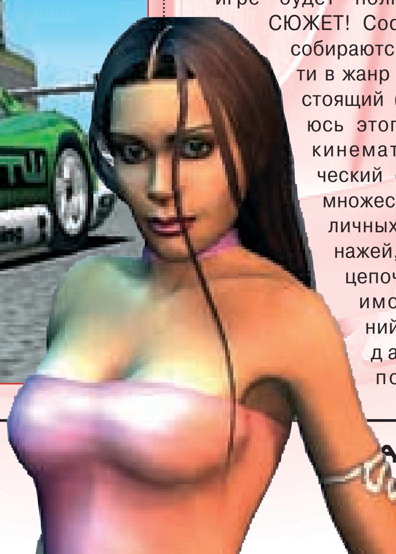
Ford Falcon 2001. Слева — игровая модель, справа — реальный автомобиль. Сходство говорит само за себя.

И главное. Держитесь крепче и не забудьте пристегнуться — в игре будет полноценный СЮЖЕТ! Codemasters собираются принести в жанр гонок настоящий (не побоюсь этого слова) кинематографический сюжет. С множеством различных персонажей, сложной цепочкой взаимоотношений, неожиданными поворотами судеб и, возможно, с любовным романом (sic!).

Мы будем играть за молодого амбициозного гонщика Райна МакКейна (Ryan McKane). С кого он срисован? Уверен, вы знаете верный ответ. В начале игры и, соответственно, карьеры МакКейн является тест-пилотом не слишком известной команды. Нам предстоит долгий путь, чтобы стать звездой, гонщиком суперкласса. Путь этот по обещаниям разработчиков может занять более 20 лет (эй, игрового времени!), и легкой победой в одном чемпионате отделаться не получится. В перерывах между гонками мы будем общаться с различными персонажами, что серьезно повлияет на нашу карьеру. Даже настройки автомобиля, которыми, кстати, занимаются механики, а не мы самолично, могут зависеть от диалогов между гонками. Еще бы толику статистики для героев — и можно добавить к жанру игры скабрезное “с элементами RPG”...

Будем оптимистами. Нас ждет эдакий Wing Commander на колесах, с очень реалистичными гонками вместо полетов в космосе. Можно сказать — мечта поэта... Автомобильного поэта.






MSI
Worldwide No.1 VGA Card Manufacturer
G4MX460
MSI
64 MB DDR
Video-In TV-Out
G4MX460
Specifications
• nVIDIA® 4th Generation GPU-
GeForce4™ MX series
• 128-bit DDR Frame Buffer Memory
• nView™ Display Technology
• Lightspeed Memory Architecture™ II
• 64MB DDR,TV-Out Video-In
Valuable
Software Inside
No One Lives Forever
Aquanox
Sacrifices
WinProducer/WinCoder
Professional users' Pack
WinProducer
WinCoder
MSI Driver & Utilities
MSI DVD
7in1 Games Collection
MSI™
ДИЛАЙН
Dealine
Tel: 095-969-2222
Fax: 095-969-2299
www.dealine.ru
INLINE
INLINE
Tel: 095-941-6161
Fax: 095-742-3614
http://www.i2b.ru
IMPEX
IMPEX
Tel: 095-443-3001
Fax: 095-443-6001
NVIDIA.
gFORCE4
MX 460
Eucild
Eucild Computers Inc.
Tel: 812-312-6300
Fax: 812-325-6250
IPLabs
IP Labs
Tel: 095-728-4101
Fax: 095-728-4100
www.iplabs.ru
Russian Style
Russian-Style
Tel: 095-797-5775
Fax: 095-215-2057
www.rus.ru
CeBIT
HANNOVER
3/13-3/20, 2002
Booth No.
Hall 20, B28
All functions above are optional for all of MSI products *MSI is a trademark of Micro-Star Intíl Co., Ltd.*The specification is subject to change without notice.
* All brand names are registered trademarks of their respective owner. * Any configuration other than original product specification is not guaranteed.
TREND

Вячеслав Назаров
master@gameland.ru

PC

ARCTURUS

По мнению психиатров, каждый четвертый человек — душевнобольной. Проверьте-ка и вы, милый читатель, трех своих друзей. Если с ними все в порядке, значит этот душевнобольной — вы. Но даже при условии того, что все оказалось действительно так, не расстраивайтесь. Не вы один такой. Ведь столь хитрый закон верен не только для отдельного человека, но и для целых компаний. Компаний-разработчиков, по крайней мере.

Жанр: 3D RTS/action **Издатель:** TBA **Разработчик:** BlueInca Studios
Онлайн: http://www.blueinca.co.uk/ **Дата выхода:** IV квартал 2002 года

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10972



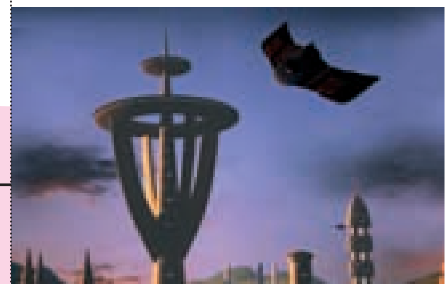
Судя по всему, BlueInca Studios оказалась именно злосчастным «четвертым номером». Эта молодая, но очень гордая компания в настоящее время занимается ничем иным, как созданием “гениальной 3D RTS, которая непременно станет культовой”. Сами разработчики свято в это верят. А вот есть ли у них для этого поводы, кроме медицинских? Давайте, выясним...



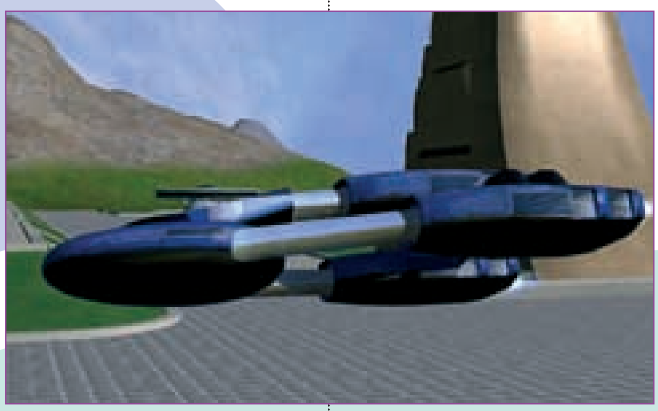
Действие игры будет происходить на планете, кружащейся вокруг красной, словно огурец, звезды с оригинальным названием Арктурус. Там, конечно же, ведут войну две могучие расы. При этом они отличаются друг от друга буквально всем, начиная с размеров горчичников и не заканчивая используемыми технологиями. Причина противостояния доподлинно неизвестна. Но я все же предполагаю, что оной мог стать конфликт на почве разных подходов к использованию пресловутых горчичников. Игрокам предстоит возглавить одну из двух воюющих сторон и привести ее к победе, великому счастью и правильному использованию кусачих наклеек.



На планете Арктурус ведут войну две могучие расы. При этом они отличаются друг от друга буквально всем, начиная с размеров горчичников и не заканчивая используемыми технологиями.



В **Arcturus** игроки будут заниматься не только стратегической рутиной: распределением ресурсов, развитием технологий и завоеванием новых территорий. Им придется лично участвовать в сражениях, управляя любой понравившейся боевой единицей. Но перед тем как отважно броситься на превосходящие силы противника, разработчики уже сейчас советуют будущим полководцам задать самим себе вопрос: если Бог хотел сделать людей отважными, зачем даровал им быстрые ноги? Действительно, зачем? Ведь игра сможет похвастаться огромным количеством уникальных уровней. Бегать по ним — одно удовольствие. Впрочем, не бегать — другое. В любом случае, движок, который используют разработчики, должен позволить игрокам насладиться любым вариантом действий.





Нас долго терзал вопрос: почему в качестве первого проекта BlueInca Studios была выбрана 3D RTS? Все оказалось очень просто. Как по секрету сообщил нам директор компании Энди Майкл, разработчики решили, что именно этот жанр сегодня (да и завтра тоже) будет наиболее популярным. А раз так, то для того, чтобы стать миллионерами, им просто необходимо создать стратегический хит. И именно эта роль уготована для Arcturus.



...Нет, ребята из BlueInca Studios сумасшедшие, если считают, что создают хит. На самом деле, в их руках возникает шедевр.



!! текст симпатичный, но такой серьезный... народ вообще поймет, что это hack'n'slash, а не Wizardry IX ??

Во главе их стоит Тор.

«У Тора есть два козла – Скрежещущий Зубами и Скрипящий Зубами и колесница, на которой он ездит. Есть у него еще и три сокровища. Одно из них – молот Мьёлльнир. Инеистые великаны и горные исполины чуют молот, лишь только он занесен. И не диво: он проломил череп многим их предкам и родичам. И другим бесценным сокровищем владеет Тор – Поясом Силы. Лишь только он им опояшется, вдвое прибудет божественной силы. Третье его сокровище – это железные рукавицы. Не обойтись ему без них, когда хватается он за молот! И нет такого мудреца, чтобы смог перечесть все его великие подвиги. И столько всего могу я тебе о нем порассказать, что утечет немало времени, прежде чем будет поведано все, что я знаю».

Вот это хорошо – больше экшна!

«Младшая Эдда», Снорри Стурлсон
(перевод О. А. Смирницкой)

а много он еще знает?



PC

Евгений Филимонов
neiromant@gameland.ru



НА ДИСКЕ VIDEO К НОМЕРУ
НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

FAR WEST

Тема Дикого Запада всегда пользовалась стабильным спросом в мире развлечений. Еще совсем недавно пыльные прерии, ковбои, дуэли на скорость и меткость были популярны, в основном, среди кинолюбителей, но в связи с немалым успехом Desperados ситуация стремительно меняется. Ребята в широкополых шляпах с револьвером на ремне грозятся прочно обосноваться на экранах наших мониторов.



Жанр: RTS **Издатель:** Phenomedia/Акелла **Разработчик:** Greenwood Entertainment
Количество игроков: до 8 **Онлайн:** http://www.farwest-game.com/
Дата выхода: II квартал 2002 года

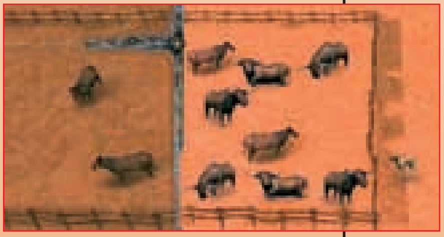
Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9745

Разработчики из команды Greenwood Entertainment, оказывается, тоже любят вестерны. Их новый игровой проект – **Far West**, как следует из названия, будет посвящен именно тому, о чем вы сейчас подумали. Однако на этот раз тотальной конверсией Commandos дело не обойдется. Жанр будущей игры сами разработчики определяют не иначе, как "захватывающую смесь action, стратегии и экономического симулятора". И все это — в одном.

Вам необходимо благоустроить свое собственное ранчо, сталкиваясь со всеми сопутствующими этому нелегкому делу проблемами. А главная проблема — это охрана, не зря же Запад "Диким" прозвали?



Кадры решают все. Наняв хорошего стрелка, можно спать спокойно – даже если конкуренты наберутся наглости заявиться непрошеными гостями, они получат достойный отпор.





Несмотря на стиль и тематику, Far West больше напоминает Tropico с усиленной стратегической составляющей – на манер Desperados.

Ранчо должно быть под завязку обеспечено продовольствием, защитой и специалистами — кто-то великолепный стрелок, а кто-то — прирожденный фермер. Но и за спецами нужно ухаживать — они за "спасибо" не работают. К примеру, нехитрое счастье ковбоев, ваших основных юнитов, зависит от количества бобов, кофе и виски на складе, а также от возможности время от времени отдыхать в салуне. Большинство ваших подчиненных — наемники, и если им что-то не понравится или чего-то не хватает, они могут элементарно уйти на ранчо конкурента, серьезно осложнив вам и без того нелегкую жизнь.

Да и бандиты не дремлют — все время норовят устроить рейд на ваши владения. Однако, имея достаточное количество стрелков, вы сможете не только дать достойный отпор негодяям, но и организовать нападение на вражеские территории. Подводим итог цифрой — вас ожидают 18 продолжительных миссий, поданные в обойме одной глобальной кампании, несколько тренировочных этапов, и, конечно же, многопользовательский режим.

Теперь — о визуальной стороне дела. **Far West**, как ни странно, трехмерна до последнего ковбоя. Вы вольны как угодно приближать, удалять и вращать камеру. На скриншотах отчетливо видны смоделированные дома сомнительного дизайна "коробки спичечные" и мелкие фигурки ковбоев, разгуливающие между ними. Качество последних не поддается идентификации в силу исключительно скромного размера.

Ждать осталось не так долго. Проверить, сдержат ли разработчики все свои обещания и сможет ли **Far West** стать таким же достойным держателем акций Дикого Запада на PC, каким стал Desperados, вы сможете уже во втором квартале текущего года. END

PC

Михаил “Mihanic” Бузенков mihanic@gameland.ru

STARMAGEDDON (PROJECT EARTH)

НА ДИСКЕ BONUS К НОМЕРУ НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

Давно это было. Много времени утекло, многие уже и не помнят первых баталий и харвестерных сборов. Лишь протертый до дыр мышиный коврик да порядком потрепанная трофейная клавиатура рождают яркие вспышки в уснувшем сознании. С каждым воспоминанием все больше понимаешь, что прошлого не вернуть, а нового не понять, особенно, если это новое — хорошо изуродованное старое.

Жанр: 3D RTS **Издатель:** DreamCatcher Interactive **Разработчик:** Lemon Interactive
Онлайн: http://www.lemon-interactive.com/starmageddon.html **Дата выхода:** 16 апреля 2002 года

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11099

Сюжет **Project Earth** закручен тонкой спиралью вокруг сомнительного таланта Lemon Interactive и пошит белыми нитками в одно большое недоразумение. Далекое будущее. Население Земли исчисляется десятками миллиардов, ресурсы исчерпаны, а смельчаки иммигрируют на другие планеты. В процессе космического колонизирования заселена ближайшая планета Альфа Центавра — Когната и следующим на очереди стало созвездие Козерога. Для межзвездных перелетов используются гигантские корабли-города Сандиверы.

Однако далекий космос до добра не доводит. В роли традиционного зла выступает инопланетная раса Демонов. При этом никакой предвзятости по отношению к Землянам у них нет, бьют просто так — из вредности, прямиком по морде. Но есть и более корыстные существа в клубнично-сливочном космосе — Витехи. Питаются они энергией звездных кораблей, чем сильно досаждают как Землянам, так и Демонам. Война, граждане! Вот, правда, играть за Витехов не дадут.



Бэкграунды смотрятся достаточно солидно – не чета примитивным космическим фонам Conquest: Frontier Wars.

В роли традиционного зла выступает инопланетная раса Демонов. При этом никакой предвзятости по отношению к Землянам у них нет, бьют просто так — из вредности, прямиком по морде.



Несмотря на иллюзию трехмерности, мы по-прежнему воюем в одной плоскости.

Что в имени тебе моем?

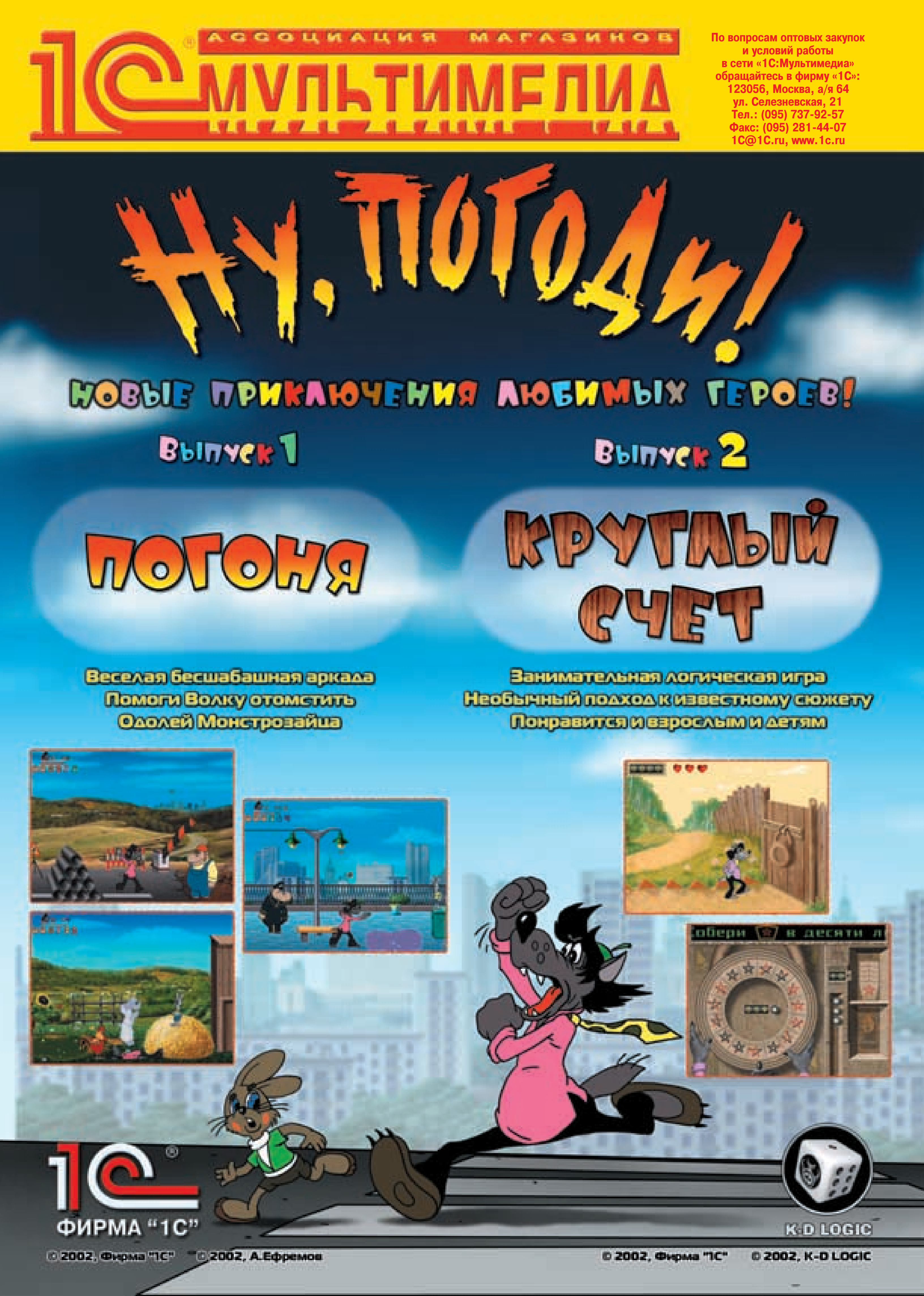
Корабли Землян названы в честь греческих богов и героев. Демоны, они и в Африке демоны: имп, суккуба, адская гончая. Высокоразвитые Витехи неравнодушны к японским мотивам: кейкан (в переводе с японского — “сильный и быстрый”) — это в их стиле.

Неинтересно как-то получается. Всего две компании, две стороны и одна бессмысленная война, правда, абсолютно трехмерная и в открытом космосе, со множеством юнитов и высокопарной целью — уничтожить базу врага. Роль базы у Землян играет один из Сандиверов, у Демонов — что-то большое и летучее. Минерал для покупок юнитов и турелей собираем прямо с пролетающих мимо астероидов. Непонятно только, что там можно собрать? Но не в этом суть. Еще обещают удобный интерфейс, не менее удобное управление, красивую трехмерную графику, Луну с неба, “свистящего” Витеха, постоянно мешающего нормально развиться, и всякую, всякую другую стандартную мишуру...



Скорее всего, это корабль Витехов. Его можно узнать по характерной зеленоватой ауре.

Уж не знаю, как там дела в датском королевстве — не бывал, но знаю, что таким сэкондхендом русскую душу не удовлетворишь. Нам такой космической войны не надо. Был Homeworld – и до сих пор он остается столпом. А **Starmageddon** вкупе с Dominion Wars и The Outforce – все это второй эшелон.



1С ассоциация магазинов МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64
ул. Селезневская, 21
Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07
1C@1C.ru, www.1c.ru
НУ, ПОГОДИ!
НОВЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ ЛЮБИМЫХ ГЕРОЕВ!
Выпуск 1
ПОГОНЯ
Веселая бесшабашная аркада
Помоги Волку отомстить
Одолей Монстрозайца
Выпуск 2
КРУГЛЫЙ СЧЕТ
Занимательная логическая игра
Необычный подход к известному сюжету
Понравится и взрослым и детям
1С ФИРМА "1С"
K-D LOGIC
© 2002, Фирма "1С" © 2002, А.Ефремов
© 2002, Фирма "1С" © 2002, K-D LOGIC

PC

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

Михаил “Mihanic” Бузенков
mihanik@gameland.ru

SUPERPOWER

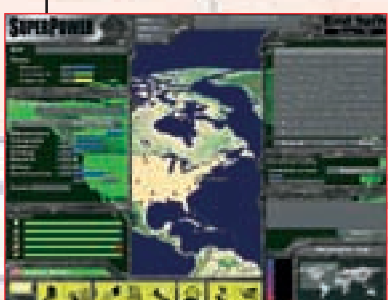
Только самый мудрый и достойный ученик решается бросить вызов своему учителю. А уж так нагло — под зад да с трона — и вовсе событие, впрочем, не сегодняшнее. Жанр экономических симуляторов представляет уже давно не одна Civilization. Недавно вышедшая Europa Universalis 2 взяла и плюнула-таки в лицо Сиду Мейеру. Теперь вот GolemLabs со своей SuperPower не прочь помять бока несчастному мэтру, который позорно бежал от конкурентов на поля для гольфа. Брать решили количеством и сомнительным качеством.

Жанр: strategy **Издатель:** DreamCatcher Interactive **Разработчик:** GolemLabs
Онлайн: http://www.golemlabs.com/ **Дата выхода:** март 2002 года

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11149

Дорогая, я увеличил Цивилизацию

Если создатели Europa Universalis делали ставку на оригинальную концепцию, предложившую игроку вместо банального доминирования мощную систему дипломатии, команда Golemlabs просто взяла и возвела в энную степень все, что можно возвести. Вместо нескольких рас или держав – сразу 140 стран, около 3000 реально смоделированных городов и 4000 тысячи различных юнитов. Пока вы складывает, умножаете и прикидываете, я пойду дальше. На выбор будет доступно сразу несколько сценариев, в каждом из которых можно установить уровень сложности, ограничение по времени, конечную цель и средства ее достижения. Например, захват мира Сенегалом. Амбициозно и очень сложно, учитывая обещанные возможности AI. На смену заранее прописанным скриптам пришел гибкий интеллект. Компьютер не развивается по одному и тому же маршруту — он думает, экспериментирует и анализирует. Опять же пример: вы перебрасываете свои войска к границе государства, контролируемого AI, но вдруг передумываете и возвращаете их на этом же ходу. Противник бузить не станет, но возьмет на карандаш, что такой вариант развития событий у вас был и в дальнейшем возможна расплата.



Крупные иконки внизу панели управлении облегчат перемещение по игровому меню.



Те самые иконки юнитов на увеличенной карте местности — делайте выводы.

Вы перебрасываете свои войска к границе государства, контролируемого AI, но вдруг передумываете и быстро возвращаете их. Противник бузить не станет, но возьмет на карандаш, что такой вариант развития событий у вас был...

Каждый юнит в SuperPower будет обладать рядом характеристик. Sensors отвечает за дальность видения, training — за эффективность использования данного вида техники или пехоты, а также несколько стандартных экземпляров armor, engine и weapons с отдельной статистикой.

Талоны на мясо

Взглянем на карту мира. Каждое государство имеет четкую границу и включает в себя несколько типов городов и баз. Индустриальные и экономические центры окрашены зеленым цветом. Их основная цель — наращивание ресурсов, увеличение валового национального продукта и призыв новобранцев.

В случае захвата столицы у вас есть шанс, что враг не успеет перенести ее в другой город, и тогда вы получите полный контроль над всей страной. Но даже в случае переноса потери в мировом влиянии и экономике будут огромны.

Производством военной техники и научными разработками занимаются базы. На карте они выделены красным цветом и могут располагаться как на поверхности земли, так и под ней (атомные бомбы).

Благосостояние государства оценивается пятью различными ресурсами: мясо, злаки, ВНП, железная руда и электроэнергия. На долю первых двух приходится наполнение животов и амбаров населения. Здоровый и сытый гражданин — залог благополучия страны. ВНП является вашим главным экономи-



Самое интересное, что запускать атомную бомбу можно будет только в конце недели. Подарок на уикенд?

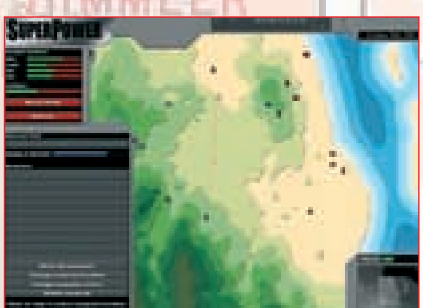
ческим показателем на мировом рынке, без него ваша держава – в лучшем случае, большой колхоз. Хотя при достаточно интенсивной добыче железа в стойло можно завести и танки, а великий американский народ (к примеру) перемолоть гусеницами в огромный гуляш. Не стоит забывать и о таком ценном ресурсе как электроэнергия. На дворе **SuperPower** 1997 год — дрова нынче не в моде.

Далее начинаются стрельба, взрывы, крики, вздохи и прочие душевные и физические муки, но главное, что никакого участия в этом вы принять не можете...

Ход конем

Жиреет враг. Уже не снится ему наша туфля в кровавом обрамлении, а громоподобный эпитет про всемогущую “кузькину мать” теперь не страшнее вчерашнего кошмара про удорожание сахара. Пора вводить войска.

В конце каждой игровой недели вы имеете полное моральное право запустить атомную бомбу в любое место земного шара или начать военные действия в реальном времени. Перед началом боя вы получаете увеличенную карту местности, а также возможность полностью исследовать ее до ввода войск. Далее начинаются стрельба, взрывы, крики, вздохи и прочие душевные и физические муки, но главное, что никакого участия в этом вы принять не можете... Мне лично режим так называемого “случайного свидетеля” надоел еще в Counter-Strike.



Графическое исполнение боя заслуживает всяких крепких слов и идиоматических выражений. Никакой стрельбы, никакой суеты, одна иконка с изображением танка (заметьте не фигурка, а иконка!) медленно пожирает вторую, сводя счетчик жизней к нулю. Спрашивается о каких 4000 юнитов шла речь? Быть может, это кустарные модели из 3D MAX с гордым лейблом US military?.. С графикой разобрались — низкий похлеб из буржуйских подполий.



Вот она гордость GolemLabs — танк ценой 5000000 долларов. С дизайнерской точки зрения — полная халтура.

Вот и все, закончились игры в войну и пластмассовых солдатиков Army Men. Пришло время большой политики. Но стрелка часов **SuperPower** остановилась лишь в нескольких делениях от назначенной даты. Время вышло, ответа нет, ход вновь переходит к Сиду Мейеру.



Евгений Филимонов
neiromant@gameland.ru

PC

DARK PLANET: BATTLE FOR NATROLIS

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

Есть немногочисленная когорта разработчиков, которых можно причислить к настоящим художникам. Творцы создают игры для услады собственной души — может, из-за любви к искусству, а может, по причине гипертрофированного эгоизма. Но в любом случае именно из-под их пера выходят игры, которые надолго обосновываются в наших сердцах.

Жанр: RTS **Издатель:** Ubi Soft **Разработчик:** Edgies
Количество игроков: 1 **Онлайн:** http://www.ubi.com/US/Games/darkplanet/ **Дата выхода:** март 2002 года

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10742

Как это ни печально, но товарищи из Creative Edge Software (она же Edgie) к данной категории разработчиков не относятся. Проект под названием **Dark Planet: Battle for Natrolis**, разрабатываемый ими в данный момент, представляет собой классическую RTS, при перечислении особенностей которой бывалые игроки сразу и безошибочно определят, что и откуда «позаимствовали» (будем выдержаны) разработчики.

Начнем с сюжета. Уже в который раз наступило будущее. Непомерно технологически развитые люди порядком осквернили собственную колыбель и, израсходовав последнюю каплю нефти, отправились искать лучшей жизни. Результатом поиска стала планета Натролис. Неплохой климат, а главное, огромные залежи ценнейшего минерала, названного впоследствии Кристалл (Crystal), и других полезных ископаемых сделали Натролис первой в списке кандидатов на планетарное окучивание.

По словам создателей Dark Planet, удобный интерфейс — одна из главных составляющих хорошей игры, поэтому на проработку оного потрачено немало сил и времени.





Смена дня и ночи в действии. Бой во время багряного заката – разве нет в этом привкуса кровавой романтики?

Однако вскоре выяснилось, что на планете обитает коренной народец, отзывающийся на кличку сорин. На вид — сильно эволюционировавшие ящерицы. На вкус – не пробовали. Раса оказалась вполне разумна и, больше того, неслабо развита в плане магии. Как ни странно, но ей не при-



Эффект дождя выполнен не совсем вразумительно. Однако видевшие бета-версию игры утверждают, что в динамике все гораздо симпатичнее.

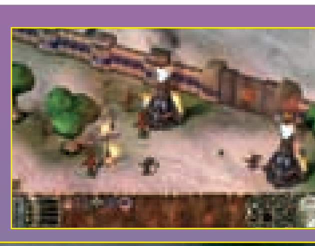
шлись по нраву геноцидно-территориальные поползновения чужаков, которые активно начали строить на священной земле Натролиса коптящие военные базы и заводы, загребая широким ковшом природные ресурсы.

И вдруг еще одна напасть. Откуда ни возьмись, материализовались злобные, вечно голодные дрейлы — раса хищных насекомых-переростков, готовых сожрать (не подавившись!) все живое в округе. А теперь давайте хором: "И тут пошла такая раздача!". Именно она и пошла. Всем все ясно? Сюжет практически ноль-в-ноль содран из Starcraft. Действительно, зачем ломать голову? Пусть зерги называются дрейлы, протоссы — сорин, а земляне — они земляне и есть. Даже в Натролисе.

Разобравшись с непритязательной завязкой, переходим непосредственно к игровому процессу. Starcraft безраздельно властвует и здесь. Собираем ресурсы, строим базу, тренируем армию побольше — и вперед, к победе и к заветным залежам ископаемых.

Однако небольшие различия, конечно, есть. К примеру, в **Dark Planet** каждой расе для полноценной жизни необходимы целых три вида ресурсов, причем, каждой — свой комплект. Так, людям по душе кристаллы, газ и руда, сорин предпочитают руду, дерево и души умерших (они их используют в качестве маны), а дрейлы жить не могут без дерева, кристаллов и энергии. Последнюю они добывают из тел умерших – создают коконы. Как видите, есть цитаты даже из "Чужих"...

Чарльз Харрибей, продюсер Dark Planet, считает смешение жанров научной фантастики и фэнтези одним из основных достоинств и, если хотите, изюминок проекта.





Такое впечатление, что эффектный взрыв перекочевал прямиком из «Земли 2150». В последней с подобным апломбом взрывались ядерные боеголовки...

Собрав всю волю в кулак, разработчики решили реализовать свое творение в полном 3D, в соответствии с веяниями моды. Деревья, холмы, реки, строения и даже юниты — все трехмерно. Стандартный набор эффектов и манипуляций с камерой наличествует. Авторитетные западные издания, которым посчастливилось одним глазом увидеть раннюю «бету» (интересно, а знает ли история сочетание «поздняя бета»?) в действии, утверждают, что анимация страсть как хороша, и мир игры смотрится словно живой.

Немалое внимание уделяется антуражу. По словам разработчиков, игровое пространство будет прямо-таки насыщено жизнью благодаря местным зверушкам, которые запросто на нашу потеху могут устроить захватывающие поединки друг с другом. Что еще осталось? Смена дня и ночи, различные погодные катаклизмы... Если игра провалится, хоть на закаты-рассветы полюбуемся, правда?

Итак, в результате нам грозит еще одна стратегия в реальном времени, обделенная оригинальностью, но обладающая красочной трехмерной графикой. Пожалуй, это скорее хорошо, чем плохо.

В игре будет задействован специальный движок, отвечающий за погодные условия и их влияние на окружающий мир. Например, при порыве ветра все деревья будут старательно колыхаться и крениться в соответствующую сторону.



Если на секунду абстрагироваться, можно подумать, что этот скриншот случайно попал из папки Warcraft III.

PC

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

Илья Сергей kogotok@gameland.ru

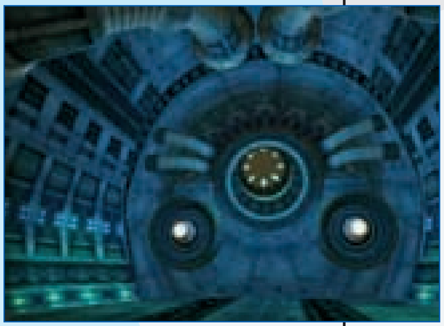
DREADNOUGHTS

Когда-то давным-давно огромные корабли бороздили моря и океаны нашей планеты. Каждая мало-мальски уважающая себя морская держава имела несколько подобных исполинов, способных в одиночку изменить ход сражения. Тяжелый броненосец мог без особых усилий пустить ко дну целую эскадру. Гиганты носили гордое имя, которое было таким же величественным, как и они сами, — дредноуты. Однако время неумолимо диктовало свои законы — скорость и маневренность оказались эффективнее огневой мощи и брони. Дредноуты уступали позиции линейным кораблям и линкорам.

Жанр: multiplayer 3D action **Издатель:** TBA **Разработчик:** Xenopi Studios
Количество игроков: до 32 **Онлайн:** http://www.xenopi.com/dreadnoughts.htm
Дата выхода: не объявлена

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF8922





Дредноут, вид изнутри. Оценците размах махины.

Около полугода назад малоизвестная фирма Xenopi Studios заявила о разработке проекта под названием **Dreadnoughts**. Речь в нем пойдет не о морских исполинах, а об их потомках из далекого будущего. Дредноуты снова возродятся. Огромные космические корабли станут идеальными машинами для штурма планет и высадки десанта. Именно десантники — суровые ребята, закованные в прочные латы, — станут главными героями **Dreadnoughts**.



Интересно, можно ли высаживаться на во-он те площадки на заднем плане? Для снайпера лучшей позиции и не придумать.

Игра четко ориентированна на любовь народных масс к сетевым баталиям. Отсюда и почти полное отсутствие сюжета. Времена Unreal Tournament прошли — видно, мало кому интересно читать биографии бойцов на пять страниц мелким шрифтом. Массы ждут pure action без лишних изысков. Извольте получить.



А вот и солдаты. Очень напоминают персонажей из 5th Element. Корабль, кстати, тоже.

На данный момент **Dreadnoughts** больше всего напоминает аналогичный проект Tribes. Те же Огромные Открытые Пространства (может, введем аббревиатуру, а?), сдобренные изрядным количеством приятной на вид растительности, те же высадки десанта, те же воздушные бои. Однако есть и отличия. Xenopi Studios всерьез решили ввести в игру несколько моментов, в корне меняющих наши представления о сетевых шутерах.

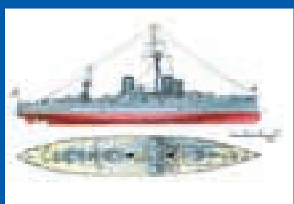
Для начала стереотип. Без классового деления, появившегося в незапамятные времена Team Fortress, ныне не представляет свое существование ни один multiplayer FPS. Инженеры, снайпера, штурмовики — стандартный джентльменский набор. Ну да, все мы не совершенны, но неужели нельзя придумать что-нибудь эдакое? Например, обучение, непосредственно во время боя — это уже более серьезный разговор. А то родился снайпером, снайпером и умрешь — скукота.

Интереснее становится, когда выясняется наличие в игре такого оригинального класса, как командир. Его присутствие едва не заставило меня приписать слово strategy в графе "жанр". Судите сами: сидит себе этот бравый парень на борту дредноута и не спеша выдает бойцам целеуказания. Задал пункт — и у солдатика, что орудует внизу, появился маркер, определяющий, куда надо бежать. Нечто подобное нам обе-

На десерт разработчики готовят нам бои дредноутов. Координировать действия боевой машины предстоит опять же командиру, только уже от первого лица.

Известные исторические дредноуты

Первый дредноут создан в Англии и спущен на воду в 1905 году. Технические характеристики: водоизмещение нормальное 18,120 т, полное 21,765 т, длина наибольшая 160,7 м, ширина 25 м, осадка 8,4 м. Мощность четырех паровых турбин 23,000 л.с., скорость 21 уз. Вооружение: десять 305-мм орудий, двадцать восемь 76-мм пушек, 5 торпедных аппаратов.



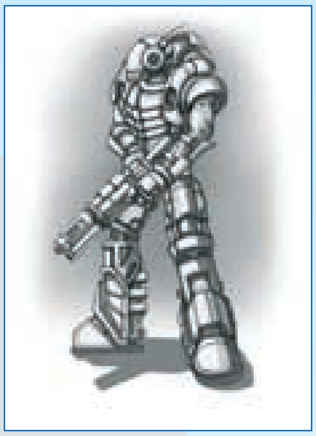
Также стал весьма известен дредноут “АРХАНГЕЛЬСК” (“Ройял Соверен”), СССР/Англия, построенный в 1916 году и модернизированный в 1944 году.



Технические характеристики: водоизмещение стандартное 29,150 т, полное 33,500 т. Длина максимальная 189,1 м, ширина 32,2 м, средняя осадка 10,8 м. Мощность четырехвальной турбинной установки 40,000 л.с., скорость 20,5 уз. Вооружение: по восемь 381-мм и 152-мм орудий, восемь 102-мм зенитных пушек, двадцать четыре 40-мм и сорок шесть 20-мм зенитных автоматов.

щалось в так и не вышедшей Team Fortress 2, да будет светлой ее память.

На десерт разработчики готовят нам бои дредноутов. Координировать действия боевой машины предстоит опять же командиру, только уже от первого лица. Впрочем, никто не мешает нескольким десантникам засесть за гашетки стационарных орудий и помочь ему. Будут и такие нюансы, как наличие наиболее уязвимых частей дредноута (энергоблоки, двигатели...), попадание в которые существенно снизит боевой потенциал





Солдат нам сейчас не важен — обратите лучше внимание на растительность.

корабля. Командиру также придется постоянно думать об энергообеспечении судна. Например, если требуется провести массированную атаку — необходимо перенаправить всю энергию на орудия, а если приходится спасаться бегством — сместить энергобаланс в сторону двигателей.

Вот такая вот получается игра. Судя по скриншотам красивая, а по уверениям разработчиков — интересная. Настораживает только нежелание последних делиться подробностями относительно одиночной игры. Хотя в скором времени Xenopi Studios объявит открытой вакансию сценариста.



Wren
wren@gameland.ru

PS2

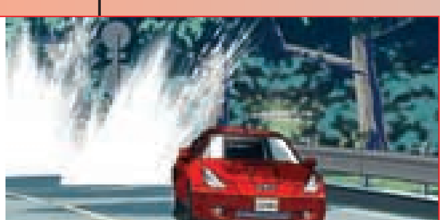
AUTO MODELLISTA

Capcom в очередной раз нас удивляет. Посудите сами: гонки, технология Cel Shading, сетевой режим и никаких ссылок на Resident Evil, Street Fighter или Mega Man. Все вполне серьезно и оригинально вплоть до названия. Auto Modellista – это такая же заявка на начало новой хитовой серии, как и Devil May Cry вкупе с Maximo. Разработчикам осталось сделать самую малость — реализовать свои обещания на должном уровне.

Жанр: racing **Издатель:** Capcom **Разработчик:** Capcom
Количество игроков: до 8 **Онлайн:** http://www.capcom.com **Дата выхода:** весна 2002 (Япония)

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11155

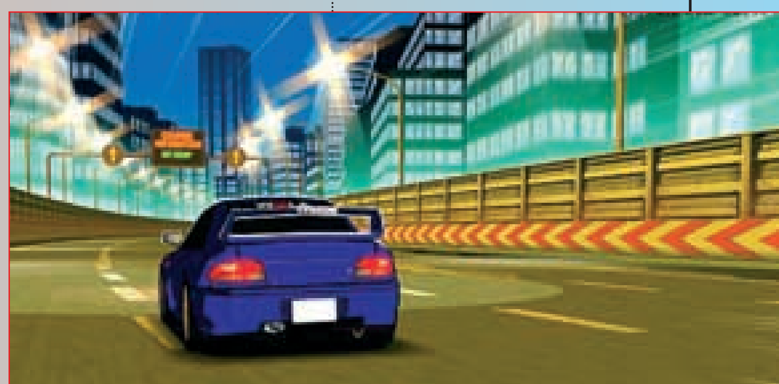
Подозрения насчет аркадности игрового процесса, вызванные мультяшной графикой в стиле Jet Set Radio, достаточно быстро рассеиваются. **Auto Modellista** скорее представляет собой нечто среднее между Metropolis Street Racer и Gran Turismo. Игровой процесс не сводится к соперничеству двух гонщиков; судя по скриншотам, на трассе одновременно могут появиться и все восемь автомобилей. Именно такие многопользовательские уличные гонки с серьезной систе-



мой модификации машин, зарабатыванием денег, постепенным обновлением парка автомобилей и реалистичной физикой и есть главный конкурент игр а-ля Gran Turismo, выгодно отличающийся от них дружественным отношением к новичкам и сглаживанием всех потенциально скучных деталей.

В игре будут Nissan Skyline GT-R, Suzuki Cappuccino, Toyota Celica, Subaru Impreza, Honda S2000, Mazda RX-7, Mitsubishi Lancer Evolution VII и Daihatsu Move. Остальные машины на скриншотах пока опознать сложно, ведь игроку предоставляется достаточно широкая свобода в плане модификации своего железного коня. И дело тут не только в изменении характеристик — в сетевой гонке, да еще и мультяшной, очень важно выделиться в плане оформления автомобиля. Название как раз и намекает нам на то, что в Styling Mode следует заходить как можно чаще, как минимум, перекрашивая авто в наиболее симпатичный цвет и вешая на него какой-нибудь оригинальный логотип.

Основным козырем игры может стать сетевой режим, ведь прямых



конкурентов в ближайшее время не предвидится. С другой стороны, гонки — все же не самый популярный жанр среди завсегдатаев сети и Daytona USA на Dreamcast это наглядно продемонстрировала. Именно поэтому Capcom прорабатывает все аспекты игры, чтобы какой-то один недостаток (в нашем случае — графика) не провалил весь проект. В плане же поддержки сети все будет довольно стандартно (читай, обещают полноценный многопользовательский режим). На трассе смогут соревноваться одновременно несколько игроков, причем у них будет возможность общаться друг с другом. Capcom надеется создать некое сообщество геймеров, которые будут висеть на серверах игры, хвастаться фотографиями автомобилей и рекордами, образовывать команды и устраивать между ними соревнования. Допускается и обмен запчастями к автомобилям. Понятно, что для пол-



ноценного использования сети понадобится клавиатура — чат реализован обычным образом, без всяких ухищрений-упрощений в духе Phantasy Star Online. Кроме разглядывания окошка с кучей фраз можно будет и встретиться в гараже "лицом к лицу" (точнее, "капотом к капоту"), в результате чего разговор станет больше похож на то, что используется в сетевых RPG — комиксоподобные облачка с фразами. Вообще же, судя по скриншотам, все сетевые возможности очень органично вписываются в общую структуру игры, так что в оффлайне **Auto Modellista** наверняка потеряет немалую часть своей прелести.

Уникальные световые эффекты позволят вам увидеть ночные трассы так, как их еще не видел никто. Если у вас, конечно, нет противопоказаний к Cel Shading.

Представьте себе полноценный рисованный аниме-фильм с погонями по улицам ночного Токио под дождем – причем все это генерируется в реальном времени на основе трехмерных моделей! Динамические источники света, пыль и грязь под колесами, реалистичные погодные эффекты... все как у больших.

В целом же, **Auto Modellista** — проект крайне многообещающий, хотя скорее всего его ожидает судьба Phantasy Star Online и Jet Set Radio — множество наград на выставках и достаточно скромный по меркам Capcom коммерческий успех. END



SAMSUNG
ELECTRONICS
для дома
X-RING для дома
PIII-850 / 256 / 20GB / FDD / SVGA 32MB / CD / modem
+ мониторы SyncMaster Samsung 17" - 19" DF, DFX
+ экономичный лазерный принтер Samsung ML-4500
www.x-ring.ru
www.x-net.ru
Новая серия компьютеров
X-RING
с монитором
Samsung SyncMaster
для офиса
X-RING для специальных бизнес-приложений:
P4-1200 / 512 / 40GB / FDD / SVGA 64MB / Combo / modem
+ ЖК мониторы SyncMaster Samsung 151 B, 171 S, 171 MP

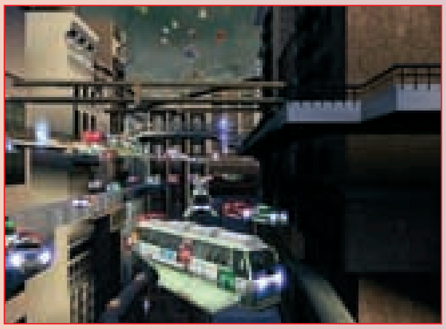
PC

BEAM BREAKERS

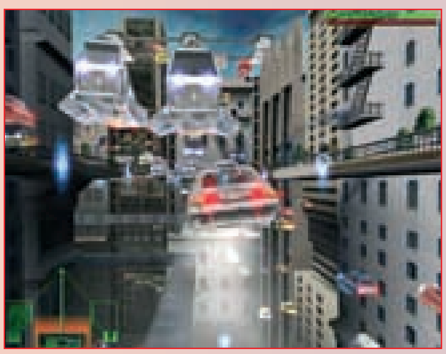
Жанр: racing
Издатель: Fishtank Interactive
Разработчик: Similis
Онлайн: http://www.similis.de
Дата выхода: I квартал 2002 года

1 Нью-Йорк будущего. Гигантские небоскребы из бетона и стекла рвутся к небу, на грешной земле в их тени совершенно не осталось места для бесконечного транспортного потока... Вспомните фильм “Пятый элемент” – игра **Beam Breakers** перенесет вас в примерно такой же задыхающийся от пробок мегаполис.

Огни неоновой рекламы, светоуказатели трасс и бесчисленное множество снующих



туда-сюда летающих автомобилей — вот что будет сопровождать игрока, выступающего в роли водителя (пилота?) одного из подобных транспортных средств. На экране одновременно можно будет наблюдать десятки, а то и сотни беспрестанно движущихся объектов. И при этом разработчики обещают на среднем компьютере (хм... смотря что считать средним) не менее 60 кадров в секунду. Ра-



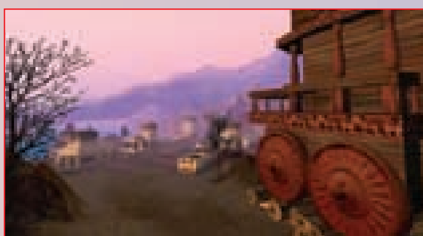
зумеется, при таком интенсивном движении не обойдется без столкновений, все разрушения и поломки будут визуально отображаться на модели автомобиля. Управление, как и в любой аркадной гонке, обещает быть простым и удобным.

Осталось только дождаться выхода игры и, кто знает, вдруг вым откроете в себе талант пианиста, ибо ловкость пальцев в **Beam Breakers** наверняка понадобится! END

PC

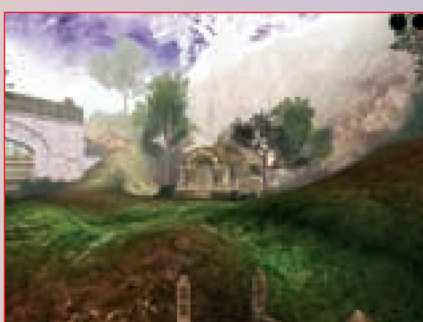
ATMA: THE MYTHIC LIGHT OF INDIA

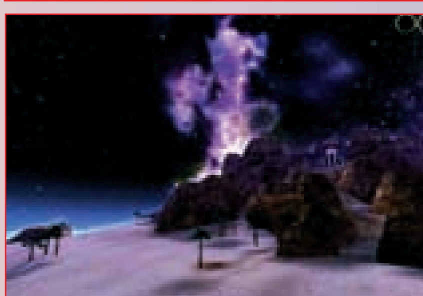
Жанр: adventure
Издатель: TBA
Разработчик: Vinayak 4Dgames
Онлайн: http://www.4dgames.com/
Дата выхода: II квартал 2002 года



2 Существует стабильный спрос на задумчивые “бескровные” игры, где есть возможность побродить по безлюдным таинственным местам, полюбоваться красивейшей графикой и получить пищу для мозгов в виде неспешных пазлов или хитросплетений сюжета. Да-да, тот самый Myst, кто бы сомневался...

Индийская мифология нечасто встречается в компьютерных играх. **Atma** станет исключением. Шива, Вишну, гималайские йоги, медитация и карма — непременные атрибуты страны, где корова считается священнейшим животным. Технически игра построена на





движке Epic’s Unreal Warfare, что позволяет использовать невероятно красивые ландшафты, модели с тысячами полигонов и неподдающуюся описанию игру света и тени.

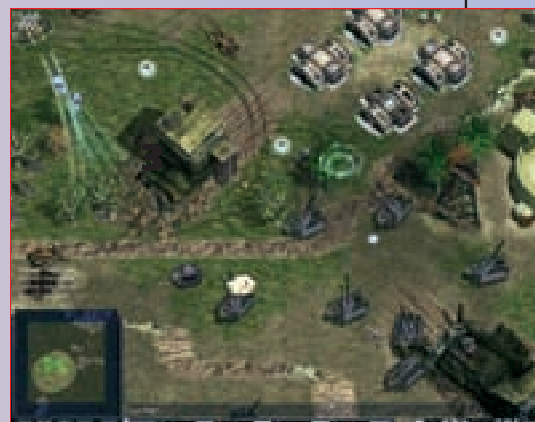
Что же, посмотрим, можно ли будет жить в мире, созданном ребятами из 4Dgames, благо до выхода игры осталось всего лишь несколько месяцев. END

PC

NO NAME WAR

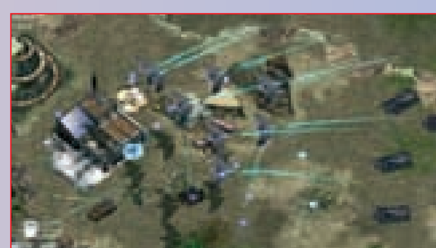
Жанр: RTS
Издатель: TBA
Разработчик: AMC Creation
Онлайн: http://www.amc.ro/
Дата выхода: I квартал 2002 года

3 **No Name War**, очередная стратегия в реальном времени, поведает нам о крушении грузового корабля, перевозившего солдат и ученых в криогенном состоянии, на неизвест-



ной планете в отдаленном уголке Вселенной. Задача оставшихся в живых — остаться такоывыми и в дальнейшем...

В игре будет присутствовать более 90 различных типов боевых юнитов, около 80 строений и 25 неигровых персонажей. 3 совер-



шенно разных расы, меняющих свое поведение в зависимости от действий противника, разрушаемый ландшафт, смена дня и ночи — это далеко не полный список ожидаемых возможностей игры. Кроме внушительных цифр, **No Name War** может похвастаться элементами PRG, удачно (как надеются разработчики) вплетенными в жанр RTS. Это значит, что, по крайней мере, один персонаж, Лидер, сможет повышать и совершенствовать свои навыки после каждой миссии. А те, кому надоест одиночная игра, будут иметь возможность сразиться с друзьями через Интернет или локальную сеть (до 16 человек).

Прочистите свои мышки, профессионалы тактико-стратегической мысли, в I квартале 2002 года вас ждут новые победоносные шествия в стан врага во главе собственной армии! END

Blade blade@gameland.ru

PC

AGES OF ATHIRIA

Жанр: MMORPG
Издатель: Elysian Online
Разработчик: Elysian Online
Онлайн: http://www.agesofathiria.com/
Дата выхода: не определена

4 Как, вы еще не провели себе высокоскоростной, не менее 256 kb/sec, Интернет? Тогда игра **Ages of Athiria** не для вас...

Невероятно высокие требования к качеству связи, пожалуй, единственный недостаток многопользовательской RPG от Elysian Online. Но, согласитесь, что 50 тысяч игроков на одном сервере — это неслабо. Под стать размаху разработчиков будет и мир **Ages of Athiria**: управляемые игроками города, развитая система гильдий, возможность изменения игры без специального скачивания патчей (подобные вещи будут происходить в "фоновом" режиме, не отвлекая игрока). Разумеется, присутствует фэнтезийная магия и разнообразные скиллы. Интересный момент — другого игрока можно будет не только убить, но и нокаутировать, что не считается убийством. Это особенно полезно, так как PK (player killing) будет жестоко караться.



К сожалению, пока многие вопросы остаются без ответа (в том числе, система магии, PK, состояние после смерти и т.д.), но уже сейчас этот проект кажется многообещающим и интересным во всех отношениях. Хотя и не для всех – см. первый абзац.

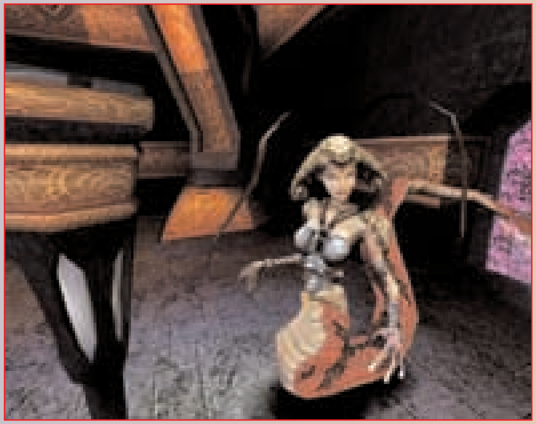
PC

ARX FATALIS

Жанр: RPG
Издатель: Fishtank Interactive
Разработчик: Arkane Studios
Онлайн: http://www.arxfatalis-online.com/
Дата выхода: II квартал 2002 года

5 То, чего так долго ждали поклонники традиционных RPG вроде Ultima Underworld, свершится в ближайшее время. Вид от первого лица, классическая схема игрового процесса и... технологически совершенный графический движок, отвечающий реалиям настоящего времени – не об этом ли мечтали фанаты жанра?

Сюжет **ARX Fatalis** связан с сатанинским культом, служители которого пытаются материализовать жуткий объект своего поклонения. Главный герой должен остановить мерзавцев до того, как те успеют завершить свои ритуалы. Разумеется, в процессе прохождения вам суждено встретиться с огромным количеством NPC, некоторые из которых смогут оказать существенную помощь в борьбе с неформально настроенными гражданами. Существует также возможность подслушать разговоры стражников или беседу нетрезвых гоблинов, рассказывающих друг другу анекдоты. Магическая система также довольно оригинальна: нужно повторить мышкой очертания символа одной из 40 рун.





Blade blade@gameland.ru

REVIEW
стр. 050-091

Grand Theft Auto III
Сенсационная и скандальная игра наконец добралась до страниц нашего журнала... Действительно ли она так хороша?

Maximo: Ghosts to Glory
Уникальный платформер, будто выпрыгнувший из восьмидесятых – и сразу в 3D... Ну не странно?

WipEout Fusion
Долгожданный сиквел легендарной игры... Готов ли он к жизни в новом веке и на новой платформе?

Star Wars: Obi-Wan
Отменив выход этой игры на PC и перенеся ее на Xbox, LucasArts сделала своим фанатам... Подарочек?

Droiyan. Absolute Monarch
Новый ролевой проект о похождениях разжалованного императорского гвардейца... Да пребудет с ним Сила?

NASCAR Racing 2002 Season
Свежеиспеченный раллийный симулятор... На безрыбье?

COVER STORY

Grand Theft Auto III

Пока владельцы PC с нетерпением ждут хоть каких-то новостей о скором выходе на их платформе долгостроя под названием Grand Theft Auto 3, игра вот уже почти полгода не слезает с верхних строчек консольных хит-парадов по всему миру, разошедшись только в Америке тиражом более 2 миллионов экземпляров. Для издательства Rockstar необходимость портирования уже потеряла целесообразность – продаж GTA3 на PS2 хватит не только для того, чтобы окупить расходы по разработке. Останется еще и на хороший бутерброд с черной икрой.

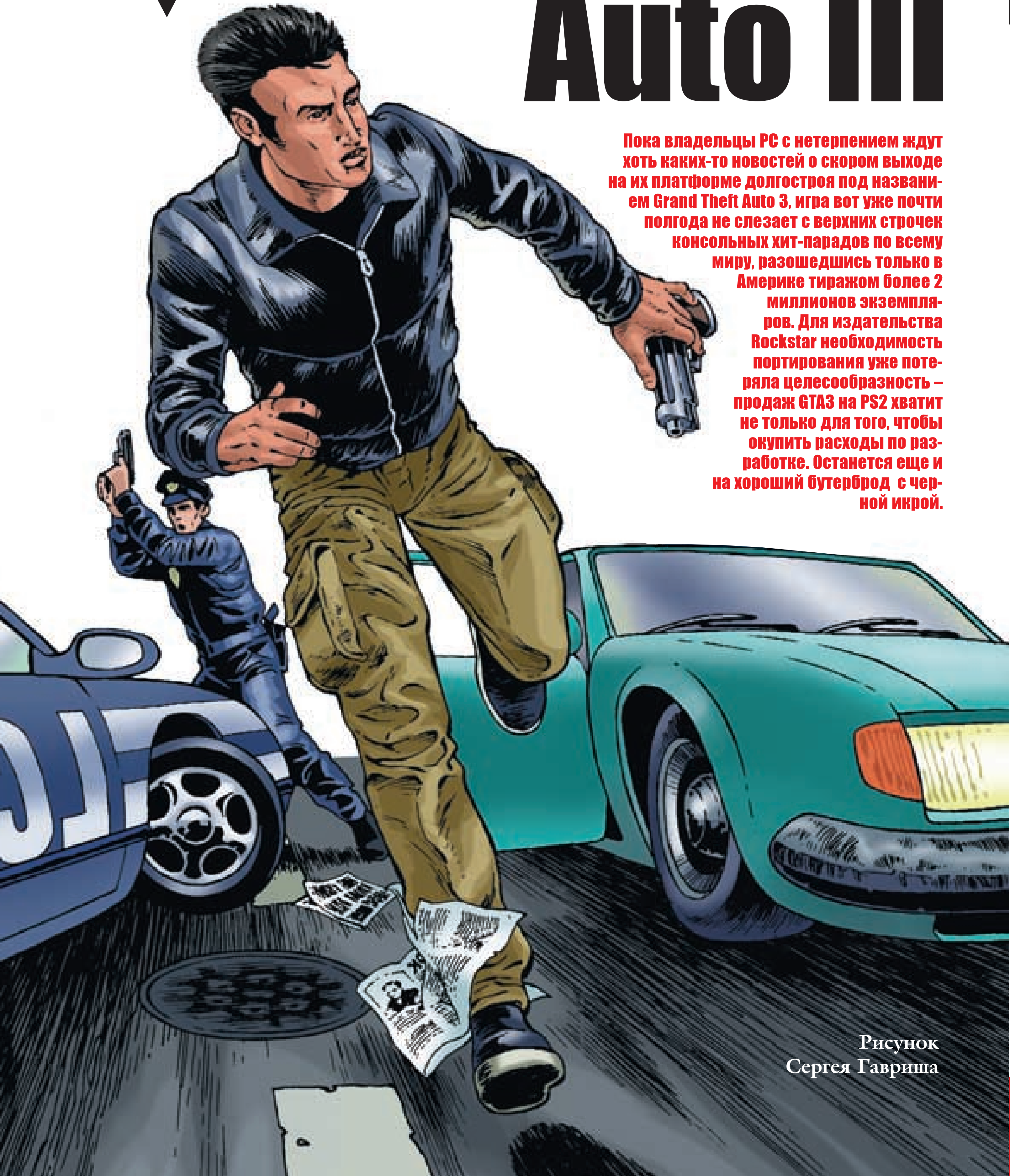


Рисунок Сергея Гавриша

НАРУШИТЕЛЬ СПОКОЙСТВИЯ

СТРАНА ИГР ПЛАТИНА ИГРА, КОТОРАЯ ВОЙДЕТ В ИСТОРИЮ

Жанр: action **Издатель:** Rockstar **Разработчик:** DMA Design
Количество игроков: 1 **Онлайн:** http://www.rockstar.com

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9606

Сергей Овчинников
ovch@gameland.ru

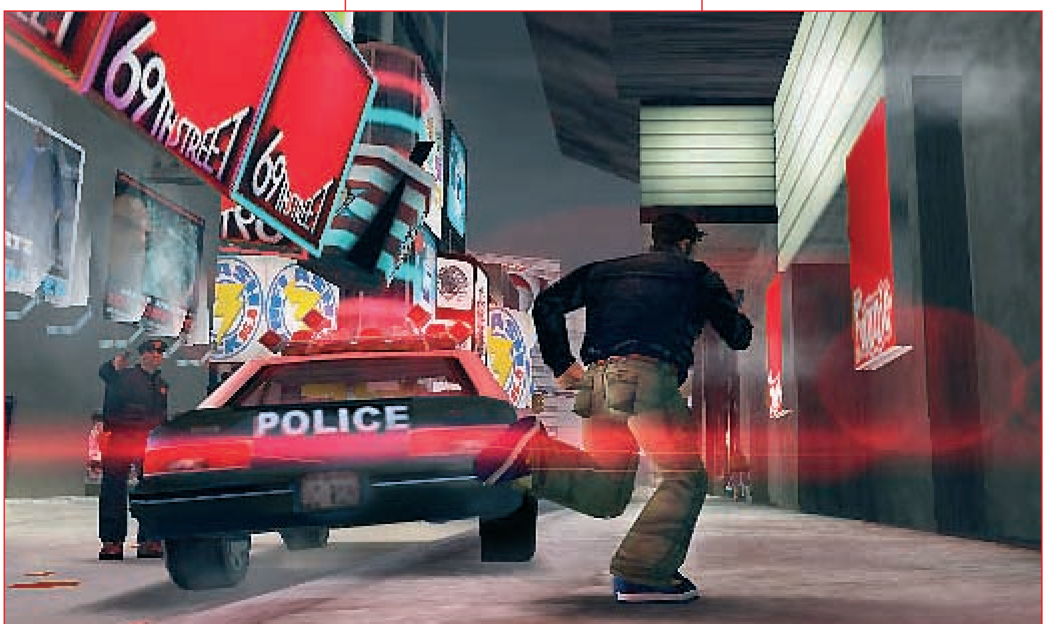
Королевство кривых зеркал

Основы основ игрового процесса GTA построены на несколько искаженной и гротесковой модели современного общества. Иными словами, разработчики взяли да и вывернули наш мир наизнанку, в результате чего из него высыпалось практически все добро, а жизненные ценности поменяли знак «плюс» на «минус». У нас тоже есть грабители, бандиты, мафия, проститутки, коррумпированные чиновники и прочие представители «благородных профессий». Но в **GTA 3** они составляют не традиционно малую часть населения, а добрую его половину. Причем вторая половина – это вездесущая полиция, безуспешно пытающаяся хоть кого-нибудь засадить за решетку. Все остальные «гражданские лица» присутствуют лишь в качестве источников транспортных средств и потенциальных жертв дорожно-транспортных приключений. Игровой мир **GTA3** – это злая, но достаточно правдивая пародия на нашу современность. Не думайте, что в этой игре вам будет отведена роль благородного рыцаря, который в одиночку справляется с наглой мафией. В этом мире придется играть по совершенно другим правилам. Вы – простой наемник, который за солидную денежную сумму готов выполнить любое задание. Любое.

Последний герой, не свой, не чужой... Нет, это не отсюда

Безымянный герой **GTA3** – личность таинственная. Мы ничего не знаем о нем самом, ни о его родственниках, ни о причинах, побудивших его встать на тернистый путь наемного гангстера и убийцы. Простите, но это вам не Final Fantasy. Все, что нам известно – парень недавно вышел из тюрьмы и теперь ищет работу, достойную такого умного, образованного и интеллигентного человека. Боссы различных криминальных группировок Liberty City рады предложить ему богатый спектр поручений. В игре за считанные минуты можно сменить десятки различных профессий: от курьера, доставляющего пакеты с наркотиками, до снайпера, собирающегося за один присест «снять» всю элиту колумбийской мафии. Нелинейность игры и полная свобода выбора проявляются в **GTA3** практически во всем. Вы можете следовать или не следовать основному сценарию развития действий. Практически всегда можете выбирать между несколькими мафиозными покровителями, причем перейти на другую сторону теоретически можно даже в том случае, если ты успел серьезно насолить конкурентам.

Не нравятся большие «сюжетные» миссии? Можно заняться выполнением многочисленных подквестов или просто меланхолично покататься по городу в поисках многочисленных секретов. Поскольку в игре можно угнать практически любую машину – от «Ягуара» какого-нибудь старого дуралея-бизнесмена до такси, «скорой помощи» и даже полицейской машины — то, соответственно, открываются неисчерпаемые возможности по применению транспортного средства. Хочется поработать таксистом? Нет проблем, вози пассажиров и получай за это деньги. Можно поработать на машине службы 03. Если посчастливится угнать пожарный агрегат, появляется возможность неплохо развлечься, выезжая на тушение пожаров. Для самых извращенных игроков даже



Обязательные эффекты "размазывания" освещения здесь применены чрезвычайно грамотно. В результате GTA3 становится одной из самых атмосферных игр современности.

Обзор полугодичной выдержки

GTA3 является, пожалуй, единственным суперхитом прошедшего года, по которому в нашем журнале до самой весны так и не появилось полноценного обзора. Первоначально мы планировали подождать PC-версию игры, которая обещалась Rockstar и нашей «Букой» приблизительно в марте, и потом столкнуть приставочный и PC'шный вариант лбами. Однако, как выяснилось, у создателей шедевра были совершенно другие планы. Вот уже вышел на PS2 ничуть не менее провокационный State of Emergency, а PC-версии GTA3 все не видать. Полупройденная игра на PS2 лежала на полке и покрывалась пылью, окончательно потеряв надежду на высокую честь быть освещенной в нашем журнале. Сегодня, в нашем 111 номере, мы решили исправить несправедливость. На ковер приглашается самый неординарный проект 2001 года на PS2 – великолепный Grand Theft Auto 3!



Условность коробок-зданий, угловатые, хотя отлично детализованные герои и яркие, размазанные пучки света – вряд ли можно придумать что-нибудь лучшее для создания правильной атмосферы.



Полиция не упускает ни одной возможности как следует поохотиться на игрока — применяются вертолеты и даже танки.

предусмотрена возможность охоты на преступников в полицейском автомобиле. Причем, как и за все общественно полезные дела в Liberty City, за поимку бандитов предусмотрена неплохая компенсация. Впрочем, основной фокус все же установлен на криминальной деятельности под заказ с оплатой по факту. Связь с мафиозными главарями, как и в прошлых сериях, можно держать по телефону или по пейджеру. Однако теперь важные задания боссы раздают лишь при личной встрече – именно таким образом в **GTA3** продвигается вперед сюжетная линия. В ходе продолжительных «бесед на движке» вы узнаете немало интересного о жизни в Liberty City и об общественном устройстве города. Особо показательны в этом смысле «лирические» миссии, когда, например, от вас требуется собрать по всему городу и доставить к особняку мэра города своеобразный подарок от одного из боссов мафии – пять отборных девиц для очередной вечеринки.



Дубина против пистолета срабатывает не всегда. Но рискнуть стоит.

У природы нет плохой погоды

Разговор о технических новациях **GTA3**, пожалуй, стоит начать с того, что игра создана на базе движка не слишком успешного премьерного проекта на PS2 Midnight Club: Street Racing. Все те же достаточно простые архитектурные ансамбли, яркие эффекты освещения, не слишком высокая реалистичность. В общем, казалось бы, не Бог весть что. Тем не менее, те технические решения, которые в Midnight Club не срабатывали, в **GTA3** зажглись новыми красками и предстали перед нами в совершенно другом свете. Liberty City, плод воспаленного воображения дизайнеров, город концептуальный, гротесковый. Ему совершенно не нужна патологическая реалистичность. Условность коробок-зданий, угловатые, хотя отлично детализованные герои и яркие, размазанные пучки света, растворяющиеся в тумане ночных улиц – вряд ли можно придумать что-нибудь лучшее для создания правильной атмосферы. И вот удивительная штука. Несмотря на то что дождь проливается на улицы Liberty City не так уж и часто, у меня лично после долгих часов общения с игрой сложился образ, в котором город вообще всегда окутан водяными парами, растворяющими в себе людей, объекты, события. Что-то вроде футуристического Лос-Анджелеса из Blade Runner Ридли Скотта. Вот что значит мастерски создать атмосферу!

В **GTA3** очень мало текстур, — стандартная и стабильная «болезнь» PS2. К нашему удивлению, здесь эта проблема совершенно не напрягает. Куда приятнее видеть качественные модели, достойную физику и минимальное число ба-

Разработчики взяли да и вывернули наш мир наизнанку, в результате чего из него высыпалось практически все добро, а жизненные ценности поменяли знак «плюс» на «минус».

Угнать можно, в принципе, что угодно. Но по-настоящему хорошая тачка попадается редко. Вот и приходится кататься на раздолбанных семейных минивэнах.



Безымянный герой GTA3 – личность таинственная. Мы ничего не знаем ни о нем самом, ни о его родственниках, ни о причинах, побудивших его встать на опасный путь наемного убийцы. Простите, но это вам не Final Fantasy.

rating

Сергей Овчинников	9	GTA3 – главный нарушитель спокойствия в тихом, размеренном и предсказуемом доме игровой индустрии.
Сергей Амирджанов	9	Уникальный случай практически идеального переноса 2D-игры в трехмерный мир, причем с ростом качества графики и игрового процесса.
Дмитрий Эстрин	9	За исключением некоторых недостатков в управлении игра идеальна. Grand Theft Auto в революционно новой технологической ипостаси!
Юрий Поморцев	9	На редкость цельный, оригинальный и увлекательный проект, блестяще использующий ценный эффект "полного погружения".

36
средний балл
9,0



На дождь в GTA3 обычно не обращаешь внимания. Вода, льющаяся с неба – это основная составляющая атмосферы, а не игрового процесса.

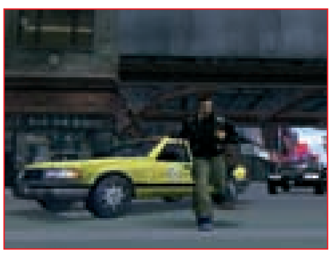
гов. Что касается последних, то они, конечно же, присутствуют, как и во всякой игре с наличием полной свободы действий. Иногда из-за какой-нибудь ошибки неправильно разворачивается дальнейший ход действий. Изредка возникают ситуации с выполненной, но отчего-то проваленной миссией. Впрочем, все это мелочи. Для столь крупного и разнообразного проекта пара-тройка неотловленных ошибок – это тоже в каком-то смысле часть игрового процесса.

Rockstar – Новая звезда

Компания Rockstar – отнюдь не новичок на игровом рынке, хотя появилась эта марка действительно совсем недавно. Дело в том, что в 1998 году издательство Take2, которое до этого работало исключительно на PC-рынке, причем в последние годы чрезвычайно неудачно, решило выйти со своими проектами на рынок игровых консолей. Чтобы не отталкивать потенциальных покупателей потерявшей вес маркой Take2, компания решила запустить свой приставочный бизнес под новым лэйблом Rockstar. Первые проекты компании вышли одновременно с американским дебютом PlayStation 2 – это были Midnight Club: Street Racing и Smugglers Run. Чуть позже вышел проект Oni от знаменитой студии Bungie, которую забрала под свое крылышко корпорация Microsoft. Первый же собственный суперхит принесла марке Rockstar студия DMA Design с GTA3. Ну, а в конце февраля на прилавках появился еще один провокационный продукт от Rockstar – симулятор уличных беспорядков State of Emergency.

Слабое звено

Любимый раздел любого игрового (да и не только) журналиста. Теперь можно отвести душу и указать разработчикам их место. Они должны трудиться, не покладая рук, а нам предоставляется возможность одним росчерком пера (хммм... анахронизм) перечеркивать плоды их многолетней работы. Отчего-то сегодня критиковать творение DMA Design совсем не хочется. Конечно, можно выдать долгий и достаточно занудный список того, что в **GTA3** сделано не так, как хотелось бы. Эта миссия слишком



сложна; в той погоне я бы задействовал не три машины, а тридцать три; этот поворот событий получился слишком неожиданным; здесь страдает дизайн; там хромает управление; целиться слишком сложно... И так далее, не буду перечислять до конца. Вопрос лишь в том, можно ли с этим жить, играть и получать удовольствие от времени, проведенного за экраном. Ответ на этот вопрос: «да!». Даже при всей своей легкой неуклюжести, иногда встречающемся занудстве и ряде незначительных просчетов в игровом дизайне, **GTA3** все равно остается одним из самых ярких явлений на современном игровом рынке. END

Hooligans: Storm Over Europe



ЛЫСЫЙ, ПЕЙ ПИВО!

PC **Жанр:** RTS **Издатель:** Darxabre **Разработчик:** The thirteen production **Онлайн:** http://www.hooligans-thegame.com/ **Требования к компьютеру:** PII 300, 32 MB RAM

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat= COF5537

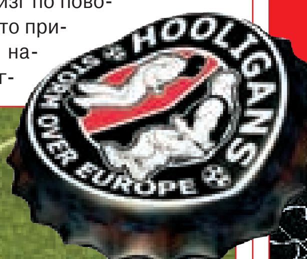
Become the most notorious group of Hooligans! За одну эту фразу игру отказались издавать все более или менее солидные паблишеры. Обилие в пресс-релизах слов violence, chaos, mayhem заставляло пускать скупую мужскую слезу. Однако при запуске Hooligans: Storm Over Europe оказалась убогой игрой, которая не в состоянии держать в напряжении более пяти минут и не имеет за душой ровным счетом ничего, кроме тупой жестокости. Вердикт: забава для узколобых.

Виктор Перестукин
perestukin@gameland.ru

Игры давно отчаянно и целенаправленно раскачивают колыбель с табличкой «развлекаловка». А мальчик-то вырос. За некоторые игры без длительной подготовки и чтения толстенных фолиантов и садиться не следует. Другие поражают уникальностью дизайнерского искусства. Третьи спекулируют актуальными проблемами — и это в играх уже норма. Такова **HSOE**. Игрушка, с точки зрения игрового процесса ничего не представляющая – посредственная RTS. За **HSOE** люди садятся ради темы, которую игра усиленно раскручивает.

Тысяча извинений, но у нас игровой журнал, а не какой-нибудь фанатский самиздат-фэнзин "Смерть Врагам" — судить-рядить будем строго по геймплею. Не понравится — тогда берегись, и никакая political incorrectness (политНЕкорректность), столь редкая в наше время, не спасет игру от позорного столба.

Чем **HSOE** будет удивлять опытного и разборчивого игрока? Убийством полицейских, потреблением наркотиков, погромами? Это лишь детали игрового процесса. Одиннадцатью уровнями-миссиями? Ну, нормальный человек выдержит не более пяти-шести. Как довесок разработчики добавили нулевой по интересу многопользовательский режим. Лишить игру популярного хулиганского антуража – и убойный хит захиреет на глазах. Визг по поводу того, что присутствие насилия в играх с лихвой окупает ущербный процесс, считаю глупостью. Кто помнит Gangsters 1 и 2? Как вставляли "перья" под ребра копам и устраивали на улицах кровавый disaster? О, там было все. Так вот,





Одна из зрелищных миссий, но с недостатком — финальная. Увидят немногие.

Во время игры зажмите Ctrl и наберите:
broodjekroket — 450,000 евро.
frikandel — Юнит Хулиган.
shaslick — Оружие и бомбы.
stamppot – Победа.



rating

Виктор Перестукин	5	Люди, предпочитающие рубиться в стратегии, равно как и любители хардкорных игр, обойдут этот проект стороной.
Сергей Амирджанов	4	Чистой воды эпатаж при нулевой играбельности. Жестокость сама по себе – не залог интереса.
Дмитрий Эстрин	6	Претенциозная с идеологической точки зрения игра на поверку оказалась стандартным проходным проектом. Увы.
Юрий Поморцев	4	За вклад в жанр RTS – ноль баллов, за агрессию и бескомпромиссность – все остальные.

19
средний балл
4,7



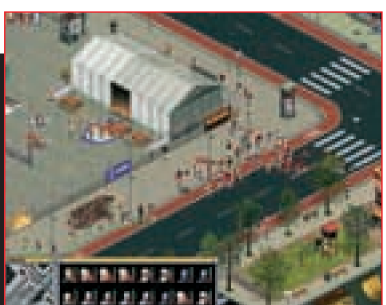
Прорыв к стадиону равен взятию Рейхстага — за каждым поворотом новые враги!



Вглядываясь в происходящее на экране, начинаешь задумываться, что максимальное разрешение – не самая лучшая идея.

по сравнению с ними **HSOE** выглядит мелкой шкодой.

Примитивного fun'a, что сопровождает обычно такие игры, и того нет. Разработчики предлагают усаживаться за **HSOE**, откупорив бутылку пива. А почему не бутылку водки, чтоб было веселей? Может, наклюкаться и вообще не играть? Драйва-то нет! Воспринимать игру с хитрым прищуром как этакую иронию, пощечину обществу так же не стоит. Все говорит о том, что здесь главный — кошелек, а не идея. На официальном сайте игры после релиза не работали (загибаем пальцы): форум, F.A.Q., раздел тактики. Но уже вовсю развернулась бойкая торговля с лотка разнообразным тряпьем и атрибутикой с логотипами **HSOE**. Красуются победные надписи о лидерстве в чартах продаж. Хитроумные парни из 13 Studio сейчас, наверное, в восторге скачут на кроватях в дешевом мотеле, обалдело кидаясь пачками денег. А что покупатели? О! Я уже вижу разочарованные физиономии футбольных фэнов, купивших себе этот фетиш и недоумевающих: "и это все?". Ага! С десяток однообразных миссий, часть которых доводит до бешенства своей несбалансированностью. Миниатюрные мордовороты схематично лупцуют друг друга по букам. Хотите ассоциировать себя с ними?



Толкучка у стадиона напоминает приезд каких-нибудь "Рук Верх" в провинциальный город Любучаны.

Этим проектом разработчики заслужили себе славу, хоть и сомнительную. А это, кстати, заправский девелоперский прием. Если есть среди читателей хотя бы потенциальные разработчики, учитесь у коллег. Не знаете как выбиться в люди? Легко. Скандалы – лучший пиар. Зачастую – дешевый. Жестокость в играх привлекает внимание, прецедентов предостаточно. Навскидку: Carmagedon, GTA, тот же Mortal Kombat и притча во языцах, кровавая брызгалка Postal.

Совсем уж бездарной игру, конечно, не назовешь, но причислять себя к RTS, то есть к стратегиям, ей не позволительно. Юродивый отпрыск семьи RTS Yuri's Revenge и тот не лишен эпитета "тактический". Мультиплеер лучше лакмусовой бумажки определяет профпригодность.

Задания звучат нарочито серьезно. You are in the army now. Разобраться в игре и бравым наскоком добраться до 4-5 уровня займет не больше 20 минут. Я был несколько удивлен, узнав, что у малюсеньких юнитов-хулиганов (которых пока не соберешь в группы, можно и не заметить!) есть характеристики. Этот мордатый ломает заборы, а тот швыряется бомбами и т.д. Ну-да, ну-да. А обводить всех рамкой и посылать вперед не пробовали?..

Полицейские, как и принято в жизни, предпочитают трясти залетных хулиганов (то есть игрока), закрывая глаза на бесчинствующих перед их носом недорослей местного происхождения. Короче, AI своих не трогает. Есть парочка занимательных stealth-миссий: небольшим отрядом, передвигаясь исключительно дворами, пытаемся проникнуть, например, на стадион... Однако подобное решение совсем не характерно для **HSOE**. Чаще всего просто "мясо" — стенка на стенку. Да, только не выглядят стычки настолько впечатляюще, чтобы тратить на них время и деньги. И не убеждайте!

Maximo: Ghosts to Glory



SAVE US

Жанр: action **Издатель:** Capcom Entertainment **Разработчик:** Capcom Digital Studios **Количество игроков:** 1 **Онлайн:** http://www.capcom.com/maximo/index.html

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9691

Изначально игра Maximo: Ghosts to Glory готовилась Capcom для Nintendo 64. Приближающаяся смерть приставки не позволила разработчикам довести начатое до конца. Вполне логичным выходом из сложившейся ситуации можно было считать решение Capcom продолжить разработку игры в расчете на возможности PlayStation 2. Таким образом, определенные странности Maximo можно объяснить экстравагантным переводом проекта с одной платформы на другую...

Дмитрий Эстрин
estrin@gameland.ru

Никаких новых откровений в action'е от Capcom обнаружить не удастся. Типичнейший 3D-платформер с присущими жанру атрибутами: акробатическими прыжками, комическими врагами и традиционными ловушками. Классика, причем в хорошем смысле этого слова. Начать хотя бы с того, что по сюжету конечной целью игры является спасение очередной принцессы. Да и средства к достижению этой цели вполне традиционны.



Все эффекты в Maximo выглядят вот так, необычно, немножко угловато.

Разработчики словно нарочно культивировали общую несерьезность игровой атмосферы, которая в итоге не позволяет предъявлять особых претензий к графике Maximo. Яркие краски, никаких тормозов, плавная анимация и соответствующий набор спецэффектов.

На протяжении 5 огромных уровней, разбитых на 30 секторов, главный герой по имени Максимо занимается уничтожением всяческой нечисти. Последняя однообразна, коварна и чрезвычайно навязчива. Трех стандартных ударов мечом и дистанционной атаки с помощью щита отнюдь не всегда хватает, чтобы красиво и эффектно расправляться с полчищами туповатых, но крепких монстров. Главный герой же для своего жанра отличается исключительно слабым здоровьем... Положение усугубляется тем, что возможность сохраниться встречается до обидного редко. В конце концов, игра превращается в своеобразную пытку «от save до save».

СТРАНА ИГР СЕРЕБРО
ИГРА, КОТОРАЯ НЕ РАЗОЧАРУЕТ

Уделяя должное внимание сбору монеток и неких духов (ударение на первый слог), мы в результате получаем возможность отсрочить гибель Максимо до более подходящего момента. До очередного save'а.

Дизайн архаичен. В этом плане **Maximo** практически не отличается от Medievil, вышедшего в 1998 году. Прохождение разнообразят, пожалуй, лишь неожиданно возникающие ловушки-пропасти, порой до неузнаваемости изменяющие архитектуру уровней, да высокая для 3D-платформера интерактивность.

Из **Maximo** мог бы получиться шедевр, если бы разработчики больше времени уделили балансу игры. В этом случае и простоватый дизайн





прошел бы на ура. Однако высокая сложность нелепо смотрится на общем легкомысленном фоне и, самое главное, мешает получать удовольствие от детища Capcom. END

rating

Дмитрий Эстрин	8	Отличная графика, насыщенный игровой процесс, исключительно простой дизайн и в результате — динамичный 3D-платформер.
Сергей Амирджанов	7	Веселый, но неоднозначный платформер от создателей Ghosts'n'Goblins.
Александр Щербаков	8	Симпатично, с привкусом адреналина, но не слишком ярко.
Юрий Поморцев	7	На первый взгляд, это примитивная аркада, правда, очень красивая. В реальности Maximo действительно аркада, вот только совсем непростая.

30
средний балл
7,5

Heli Heroes

ВИНТОКРЫЛЫЕ ГЕРОИ

PC

Жанр: arcade Издатель: Zuxxex Entertainment AG Разработчик: Reality Pump Количество игроков: до 2 Онлайн: http://www.zuxxex.com Требования к компьютеру: PII 300, 32 MB RAM, 3D-акселератор

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10261

Все красивые игры похожи друг на друга. Каждая некрасивая игра безобразна по-своему. Назвать Heli Heroes некрасивой сможет лишь слепоглухонемой ненавистник качественных игр. Но, надеясь все же наставить их на путь истинный, я хочу подробно рассказать об этом очень милом продукте.

Вячеслав Назаров
master@gameland.ru



По достоинству оценить тот или иной проект иногда не получается и у вполне разумных людей. Например, из-за физических травм. Недавно я услышал про страшную историю, как у одного профессионального игрока оторвалась... голова. Неприятная ситуация. Тело пытается ее найти, а она лежит в канаве и сделать ничего не может. Только кричит: "Сюда! Сюда!! Сюда!!!". Тут тело пробегает мимо и падает с обрыва. А голова лежит и думает: "И чего я кричала? Уши-то на мне!" Поэтому, имеющий уши, да услышит…



С каждой минутой врагов становится все больше. Еще секунда, и на экране не останется свободного места!



Военные системы были переведены на рельсы полной автоматизации. Но не надолго. Как поется в песне: "Пришла весна, и некрофилы достали заступы и вилы…"

В Heli Heroes можно играть очень долго. Поэтому, если после того как вы выключите компьютер, к вам в окно заглянет медведь, не пугайтесь. Это не медведь, а вы, и не окно, а зеркало — вам просто пора побриться. Играя в Heli Heroes сутки напролет, совершенно не устаешь. Происходит это благодаря специальной технологии EyeSave. Она изменяет в игре количество и яркость цветов, что совершенно не сказывается на общей картинке. Но в это же самое время значительно увеличивается частота обновления кадров, а глаза, особенно правый, устают гораздо меньше, чем этого можно было бы ожидать.

Сюжет **Heli Heroes**, как и у любой action-ориентированной игры, очень трагичен. В не слишком отдаленном будущем на Земле наконец-то воцарился мир. Военные системы были переведены на рельсы полной автоматизации. Но не надолго. Как поется в песне: "Пришла весна, и некрофилы достали заступы и вилы..." Ну, а коварные террористы, воспользовавшись сбоем в международной системе безопасности, взялись за оружие. Конечно, лишь для того чтобы поработить человечество…

Спасти мир от мрачной перспективы могут лишь два человека: пилот американского вертолета AH-64 Apache Longbow и его коллега — пилот русского Hokum. Выбирайте любого или садитесь за штурвалы вместе с приятелем и вперед! 24 уровня бойни и куча оружия для ее поддержания — что еще нужно для счастья? Пожалуй, только бесконечный боекомплект…



Все объекты в игре могут уничтожаться ничуть не хуже, чем враги. А то и лучше.

Закончить игру сложно. Оторваться тем более невозможно. Летая в Heli Heroes и наслаждаясь виртуальными красотами, не отвлекайтесь от заданий. Помните, что последними словами пилотов боевых вертолетов является фраза: "Ух, ты! Вот это фейерверк!"… END

rating

Вячеслав Назаров	7	Прекрасное средство, чтобы расслабиться и вволю пострелять.
Сергей Амирджанов	6	Примитивная и быстро надоедающая аркада. Движок Earth 2150 лучше было приберечь еще для одной 3D стратегии.
Дмитрий Эстрин	7	Эта игра напоминает нам о прекрасных временах, когда мы наслаждались простыми, незамысловатыми шутерами.
Юрий Поморцев	5	Ради интереса запустил после Heli-Heroes давно забытый Desert Strike восьмилетней давности и убедился, что трехмерность — не панацея.

25
средний балл
6,3

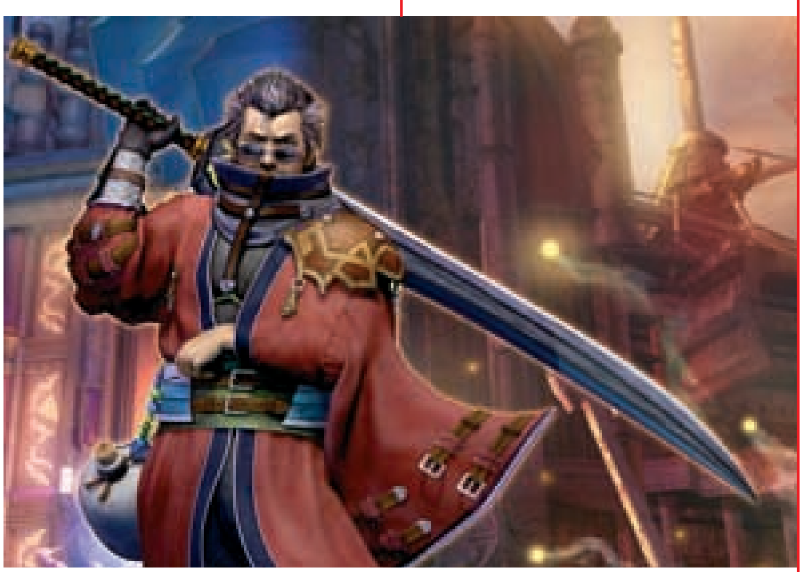
R

Royalty

Лицензионные отчисления, которые выплачивают издатели игровых проектов производителям игровых приставок, для которых были созданы данные игры. Это, фактически, плата за доступ к аудитории той или иной игровой системы. Взамен производители приставок предоставляют инструментарий для разработки, отладочные системы (все это, правда, тоже далеко не бесплатно), и обеспечивают маркетинговую поддержку. Размеры отчислений для каждого из производителей игровых приставок отличаются незначительно и составляют от 7 до 9 долларов с каждой произведенной копии игры. При этом не имеет никакого значения будет ли эта копия в результате продана. Royalties являются для таких компаний как Sony и Microsoft чуть ли не единственным способом заработка на собственной игровой консоли. Продажа самих приставок прибыли практически не приносит. Производителям приходится либо продавать свои собственные игры (как делает Nintendo и, отчасти, Microsoft), либо получать прибыль с лицензионных отчислений. На PC подобных процедур не существует и производители игр не должны делиться ни с кем своей прибылью. Однако средние тиражи на PC-рынке значительно ниже, чем на приставочном, так что консольные разработки продолжают оставаться более привлекательными в финансовом плане.

RPG

Role-Playing Game, ролевая игра – жанр, в котором основной акцент делается на развитие. Созданные (сгенерированные) в начале действа герои, преодолевая препятствия и сражаясь с врагами, приобретают новые навыки и развивают имеющиеся, становясь все более сильными, ловкими и мудрыми. Изменение характеристик персонажа – это, фактически, «игра в игре», затягивающий процесс, заставляющий игроков творчески относиться к увеличению уровня сложности. Для успеха на очередных стадиях игры требуется выучить новые эффективные заклинания, купить хорошее вооружение, нанять в команду нескольких воинов и так далее. Американские ролевые игры, как правило, носят романтико-героический характер, японские же RPG часто задаются вопросами смысла жизни и вообще любят пофилософствовать. Столь разный подход к толкованию жанра разделил RPG на два независимых типа, редко пересекающихся и наделенных своими особенностями.



RTS

Real-Time Strategy, стратегия в реальном времени – относительно молодой жанр,



произошедший от стандартных пошаговых стратегий в результате роста вычислительной мощи компьютеров и игровых приставок. Боевые действия в RTS ведутся беспрерывно (в реальном масштабе времени), не давая игроку передышки и возможности неторопливо поразмыслить над сложившейся ситуацией. Быстрота реакции так же важна, как и грамотное тактическое планирование. Первыми ласточками в жанре стали Herzog Zwei от Sega (MegaDrive)и Dune II от Westwood (PC). Благодаря уникальному балансу аркадных и тактических элементов, жанр быстро стал популярен, тем более, он бесподобно передавал масштабность и накал реальных боевых действий. «Играть в войнушку» на компьютере оказалось занятием чрезвычайно увлекательным.

S

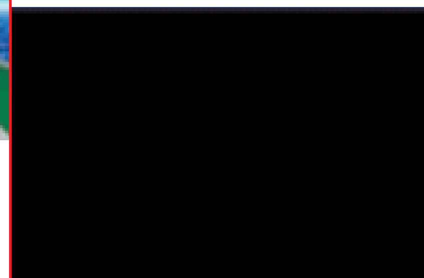
Sega 32X



32-битное расширение для игровой приставки MegaDrive (Genesis), выпущенное Sega в 1993 году с целью продлить жизненный цикл своей 16-битной консоли. 32X «надевалась» на картриджный слот MegaDrive на манер обыкновенной игры, разве что куда больших размеров. Технически 32X представляла собой некий компромисс между старыми и новыми технологиями. Система была способна обрабатывать полигонную графику, однако, производительности для этого у нее явно не хватало. Выход 32X буквально спустя каких-то полгода после Sega CD внес полную неразбериху в стратегию компании. Даже ведущие студии никак не могли понять, какая же из платформ считается в Sega наиболее перспективной и, соответственно, должна получать лучшие игры. Помимо Sega CD и 32X в разработке также находились новая полноценная игровая приставка Saturn и некий проект Neptune, который должен был довести до технического уровня Saturn любую приставку Mega Drive, снабженную CD-приводом Sega CD. Ничуть не менее растерянными оказались и покупатели, которые никак не могли сообразить, какое из доступных расширений брать и стоит ли вообще тратить на них свои деньги. Единственным хитом на системе стал Virtua Racing от Ю Зузуки (Yu Suzuki) и команды Am2. Вложенные Sega в производство 32X значительные средства стали началом тяжелого финансового кризиса, приведшего в результате к полному отказу от собственных игровых платформ. Несколько сот тысяч произведенных (но так и не проданных) 32X пролежали на складе до конца девяностых годов, когда, по всей видимости, и были уничтожены.

Sega CD

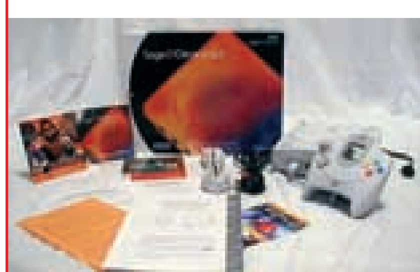
Привод CD-ROM для игровой консоли Mega Drive от Sega вышел в 1992 году и, будучи одним из первых подобных устройств на рынке, поначалу привлек к себе большое внимание. Односкоростной дисковод продавался за 300 долларов вместе с кинематографической игрой от молодой компании Digital Pictures, Sewer Shark. Приставка Mega Drive, к сожалению, была слабо подготовлена для наступающей цифровой эры и весьма посредственно проигрывала видео, поскольку могла отображать лишь 64 цвета одновременно. Несмотря на всплеск интереса к Sega CD



сразу после ее появления, высокая цена не позволила аксессуару добиться сколько-нибудь солидной популярности. Игры на CD, кроме ужасающего по качеству видео, ничем не отличались от стандартных картриджей. Единственным шедевром эпохи стала уникальная RPG от GameArts – Lunar, ставшая поистине культовой и спустя много лет переизданная на Saturn и PlayStation.

Sega Dreamcast

128-битная игровая консоль от Sega, ставшая последней приставкой компании. Sega приступила к разработке новой системы сразу после выхода в свет Saturn. Работа велась на двух фронтах одновременно – над графической подсистемой параллельно работали компании 3Dfx и VideoLogic. Первая пыталась создать приставочный вариант своего популярного чипа Voodoo, а вторая – адаптировать для консольного рынка технологию PowerVR 2. Одна система проходила под кодовым названием Black Belt, а вторая называлась Dural. Ввиду лучшей производительности и хорошей работы с центральным чипом SH4 от старого партнера Hitachi (Saturn работал на двух



процессорах SH2), предпочтение было отдано последней. Проект был переименован в Katana, а 22 мая 1998 года был официально представлен как Dreamcast. Будучи первой игровой приставкой нового поколения, Dreamcast разительно отличался от своих предшественников. Отличная графика со всеми эффектами новой графической эры, великолепное качество изображения, ряд уникальных особенностей, таких как карточка памяти с мини-экраном, модем и возможность подключения к VGA-мониторам, плюс поддержка со стороны всех ведущих команд разработчиков Sega, — все это должно было привести новую систему к успеху. Увы, ни Soul Calibur, ни Jet Set Radio, ни Shenmue, ни даже страшный и ужасный Resident Evil не смогли расшевелить застывшую в ожидании PlayStation 2 публику. А грамотная игра с красивыми анонсами позволила Sony убить конкурента фактически еще до появления на рынке собственного нового продукта.

Sega Master System

Самая первая игровая приставка от Sega, выпущенная в Японии в 1984, а в Америке – в 1986 году. Функционально Master System была весьма близка к Famicom (NES), однако имела в своем распоряжении чуть большее количество цветов. Этой системе не удалось добиться успеха ни в Японии, ни в Америке, поскольку на всех территориях к моменту появления приставки от Sega уже успела воцариться система от Nintendo. Для самой Sega это был скорее эксперимент, нежели реальный большой бизнес, поскольку свои основные доходы компания продолжала получать от залов игровых автоматов. Именно на конверсиях аркадных хитов



Master System и продолжала относительно неплохо держаться на плаву на протяжении долгих лет. Даже после появления Mega Drive Sega все равно продолжала поддерживать старую систему, позже заключив ее в свою цветную портативную приставку GameGear. Впрочем, более 10 процентов рынка Master System не имела даже в самые лучшие времена.

Sega Mega Drive (Genesis)

Главный (увы, единственный) суперхит от Sega всех времен. Выпущенная в 1989 году полноценная 16-битная игровая консоль Mega Drive (в Америке появилась в 1990 году под именем Genesis) в одночасье стала хитом. Mega Drive была построена вокруг центрального процессора 68000 компании Motorola, на нем же работали



тогда компьютеры Apple Macintosh. 64-цветная графика с 512-цветной палитрой, качественный звук, большой объем картриджей и возможность обработки крупных спрайтов сделали систему по-настоящему передовой в технологическом плане. В то время как японцы в результате все равно предпочли ждать новую приставку от Nintendo, американцы поддались мастерской рекламной кампании, проходившей под лозунгом «Sega Genesis does what Nintendon't». От Nintendo быстро последовал ответ в виде «Nintendo is what Genesisn't», но люди быстро заметили и оценили преимущества новой приставки от Sega. Единственным недостатком была высокая цена – 180 долларов (NES тогда стоила уже около $60), однако, когда выяснилось, что SuperNES будет стоить еще дороже ($200), объемы закупок Genesis мгновенно выросли. Одновременно с этим успехом Sega вела по отношению к своему 16-битному чуду весьма безграмотную политику. Большая часть японских команд разработчиков, ввиду неудачи приставки на японском рынке, для Genesis игр не создавала. Sega пришлось искать партнеров в самой Америке. К счастью, консоль согласилась поддержать компания Electronic Arts, которая на особых условиях (пониженные royalties, рекламная поддержка) создала для Genesis несколько отличных игр. Огромным успехом пользовался проект Sonic the Hedgehog. У Genesis сформировался имидж модной приставки, к ней проявляли большой интерес не дети, а подростки и молодежь. Несмотря на то, что с выходом в свет SuperNES баланс вновь начал скатываться в сторону Nintendo, Genesis продолжала быть успешной на протяжении всего своего жизненного цикла.

Sega Saturn

32-битная игровая консоль от Sega, выпущенная в декабре 1994 года, оказалась главной жертвой корпоративной игры с Sony, к масштабам и серьезности которой Sega просто не была готова. Появившись на свет с разницей в неделю, две игровые приставки были просто обязаны сойтись в жестокой битве, из которой победителем вышел богатый и крепкий новичок, PlayStation. В Японии процесс, как ни странно, был достаточно долгим, и Saturn, во многом благодаря поддержке со стороны аркадных команд Sega и наличию хороших RPG, достиг неплохих результатов продаж. В Америке же из-за ценовой гонки с Sony, которая быстро снизила цену на PlayStation до 200 долларов



(стартовав с отметки в 300), все закончилось куда быстрее. Будучи в теории мощнее, чем PlayStation, Saturn так никогда и не смог продемонстрировать этого преимущества ввиду массы тонкостей и нюансов в программировании под параллельную архитектуру двух процессоров SH2. Даже ведущие программисты из Sega не могли до поры до времени создавать качественные игры для приставки. А первые великолепные аркадные порты Sega Rally и Virtua Fighter 2 появились лишь спустя год после премьеры.

Set-up Engine

Установочный конвейер, который переносит обработку данных с центрального процессора на графический чипсет, освобождая CPU для других задач и сокращая, таким образом, требования к скорости системной шины.

SIMD

Single Instruction Multiple Data, одна команда с множеством данных - основный принцип построения MMX команд для микропроцессоров. Однотипные процессы группируются вместе для упрощения вычислений и оптимизации производительности. Особенно хорошо SIMD работает с обработкой графики и звука — ресурсоемкими, но весьма однообразными процессами.

Simulator (simulation)

Игровой жанр, связанный с интерпретацией (симуляцией, имитацией) в игровой форме реальных жизненных процессов, как правило, связанных с управлением различной техникой, максимально реалистично передающий все нюансы этих действий. В связи с



весьма ограниченным доступом обычных людей к авиатехнике, наиболее популярным подвидом в жанре являются авиасимуляторы, однако, ими дело не ограничивается. В жанре действуют свои правила и законы, не распространяющиеся на другие игры. В частности, важность качественного дизайна и буйства фантазии разработчиков заменяется вниманием к малейшим деталям и стремлением передать процесс управления очередным транспортным средством максимально близким к реальности.

SGRAM

Синхронная графическая память - разновидность обычной синхронной памяти, применяемая в качестве локальной памяти на видеокартах. Отличается наличием регистра страницы, который позволяет выполнять запись в несколько адресов одновременно, что дает возможность быстрого заполнения областей экрана или их очистки.

Sony PlayStation

32-битная игровая консоль компании Sony, которая первоначально разрабатывалась в содружестве с Nintendo и должна была стать CD-расширением для SuperNES. Nintendo отказалась от сотрудничества в 1993 году, и



Sony приняла решение продолжить работу самостоятельно. Молодой инженер Кен Кутараги (Ken Kutaragi) возглавил проект, добавив к CD-приводу, оставшемуся от Nintendo, 33-мегагерцовый процессор и всю остальную «начинку» приставки. Выпуская в свет PlayStation в декабре 1994 году, Sony заручилась поддержкой значительной части игровой индустрии, ублажив издательства более выгодными контрактами с меньшими, чем у Nintendo и Sega лицензионными выплатами (см. Royalty). В результате на стороне Sony оказались почти все крупные японские игровые компании от Enix, Capcom и Square до Namco и Konami. Сопровождая свой продукт невиданной доселе рекламной кампанией, на которую Sony потратила более 100 миллионов долларов, корпорация добилась значительного успеха на всех мировых рынках, продав на сегодняшний день более 80 миллионов приставок PlayStation в десятках стран.

Sony PlayStation 2

Новое детище главы Sony Computer Entertainment Кена Кутараги (Ken Kutaragi) было анонсировано в марте 1999 года, спустя всего лишь четыре месяца после японской премьеры Dreamcast. Несмотря на то, что консоль была еще далека от завершения, Sony предпочла нанести удар по конкуренту еще до того момента, как тот окрепнет. Невероятные технические спецификации “Next Generation PlayStation” сделали Dreamcast устаревшим еще до его появления на большинстве рынков. Умелый блеф Sony сделал свое дело – продажи новой системы от Sega мгновенно упали, и мир застыл в ожидании приставки от Sony. Разработка же новой консоли шла далеко не так гладко, как хотелось бы Кутараги. Несмотря на мощные, специально созданные процессоры и быструю архитектуру, PlayStation 2 оказалась чрезвычайно трудна для программирования. Sony так и не удалось до запуска консоли (который по понятным причинам никак нельзя было откладывать) создать эффективный инструментарий для разработчиков. 4 марта 2000 года PlayStation 2 триумфально стартовала на японском рынке с одной из самых слабых в истории игровых библиотек, в которой на тринадцать стартовых игр приходилось аж четыре различных маджонга! Возможность проигрывания DVD-фильмов позволила первым покупателям не заботиться о приобретении каких-либо игровых проектов, и первый год почти все пользователи PS2 просто-напросто познавали прелести цифрового видео, терпеливо ожидая появления первых игровых хитов. Спустя полгода, 26 октября, в Америке покупатели брали штурмом игровые магазины в надежде купить одну из 500 тысяч консолей, поставленных на прилавки в первый день продаж. Усилия были тщетны – все эти 500 тысяч приставок были проданы еще в июле. PS2 на сегодняшний день является явным лидером игрового рынка и имеет все шансы сохранить это лидерство до очередной смены поколений.

Sprite

Спрайт – двухмерное изображение (как правило, некрупное), использующееся в качестве цельного элемента на



игровом экране для упрощения работы с изображением. Спрайты, как и полигоны в трехмерной графике, служат основным строительным материалом для 2D-игр и обрабатываются как отдельные независимые объекты. Спрайты можно анимировать, накладывать друг на друга, вырезать и деформировать – все эти операции проделывать с объектом куда проще, чем высчитывать положения каждого пикселя.

Super Famicom (Super NES)

16-битная игровая консоль компании Nintendo, выпущенная в 1990 году в Японии и в 1991 году в США. По сравнению с Mega Drive (Genesis), SuperNES являлась весьма серьезным технологическим прорывом. Вместо 64-цветной графики SuperNES была способна обрабатывать 512 цветов одновременно, выбирая их из палитры в 32000 цветов. Огромное количество графических режимов (в том числе и псевдотрехмерный Mode7) позволяло разработчикам создавать любые игры, грамотно распоряжаясь производительностью системы, не расходуя возможности SNES впустую. Созданный компанией Sony специальный звуковой



сопроцессор (кстати, именно работа над ним положила начало недолгому сотрудничеству двух компаний) позволял воспроизводить достаточно сложные звуковые эффекты и качественно проигрывать музыку. SuperNES стартовала на рынке с новой игрой от Шигеру Миямото (Shigeru Miyamoto) Super Mario World, признанной многими критиками лучшим платформером в истории видеоигр. Появившись на рынке через год после выхода MegaDrive, SNES постепенно начала вытеснять систему от Sega с рынка, и к 1994 году Nintendo снова распоряжалась большей частью игровой индустрии. Успеху SuperNES также помогло и то, что Sega, запустив Saturn, немедленно отказалась от поддержки своей старой системы, которая немедленно была отвергнута многими игроками. В то время как Nintendo собирала немалые деньги с SuperNES вплоть до 1997 года.

S-Video

Аналоговый метод подключения источника изображения, отличающийся от стандартного низкочастотного кабеля



(«тюльпан») более качественным изображением и уменьшенным количеством помех. S-Video – пожалуй, самый оптимальный и недорогой способ получения относительно качественного изображения с игровой приставки. Подобные кабели созданы для всех популярных игровых систем и практически во всех случаях они позволяют сделать графику в играх более четкой и яркой, а также снять большинство помех в изображении.

Texture

Текстура — двухмерное изображение, которое хранится в памяти компьютера или в видеопамяти в пиксельном



формате и наносится на трехмерный объект в качестве «обоев». Обычно текстура невелика по размерам (для экономии памяти) и для нанесения на крупный объект ее просто многократно штампуют.

Transparency

Прозрачность. Во всех современных 3D-играх необходимо использование прозрачных объектов. Именно этот термин и означат коэффициент прозрачности объекта.

Tri-linear Filtering (Tri-linear MIP Mapping)

Трилинейная фильтрация - метод, который уменьшает искажение в картах текстур. Он использует билинейную фильтрацию для четырех текстурных пикселей из двух ближайших MIP-карт и их последующую интерполяцию. В результате изображение становится более четким, снижается мерцание.

TBS

Turn-Based Strategy, пошаговая стратегия – старый, но до сих пор пользующийся заслуженной популярностью игровой жанр, основным принципом которого является строгая очередность хода. Как правило, за ход в пошаговой стратегии можно передвинуть по карте своих воинов, построить новые подразделения, захватить или осадить вражеский город, вступить в битву, построить



какое-либо сооружение и совершить еще массу важных тактических шагов. Благодаря неспешному ходу действия (всегда есть возможность подумать) и весьма масштабным сражениям, этот жанр является одним из самых популярных в игровой индустрии.

V

VGA-Box

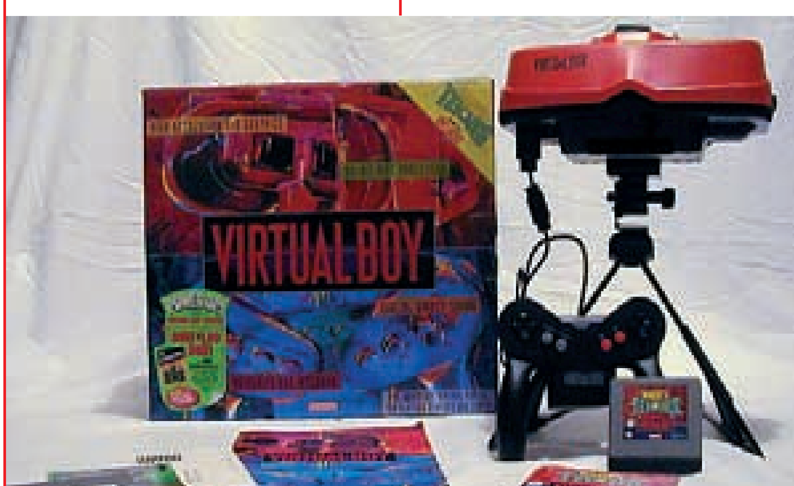
Конвертер аналогового сигнала – весьма оригинальное устройство, позволяющее подключить игровую приставку не к телевизору, а к стандартному компьютерному монитору. В случае



качественной модификации сигнала результатом может стать совершенно великолепная, четкая и яркая картинка. Такое качество принципиально недостижимо на стандартном телевизоре. Несмотря на то, что подобные устройства производились для почти всех старых приставок, настоящую революцию в этом вопросе произвел официальный аксессуар VGA-Box для Dreamcast, подключение через который было настолько качественным, что многие фанаты Sega специально закупили для себя большие мониторы и играли исключительно на них. Сейчас на рынке существуют как индивидуальные VGA-адаптеры для игровых приставок нового поколения, так и универсальные решения типа монструозного 250-долларового XRGB Upscan Converter (на фото).

Virtual Boy

Одна из самых странных игровых систем в истории – это, несомненно, Virtual Boy от Nintendo, выпущенный в 1994 году. Созданное одним из лучших инженеров Nintendo, Гумпеем Екой (Gunpei Yokoi), это устройство являлось первой попыткой создания системы виртуальной реальности и представляло собой нечто вроде шлема, скрещенного с перископом подводной лодки на специальной подставке. Система была способна обрабатывать псевдотрехмерное изображение всего лишь в одном цвете – красном. После двадцати-тридцати минут активного использования Virtual Boy у играющего обычно заболевала голова. Nintendo выпустила для системы лишь несколько игр и быстро забросила ее, распродав остатки «железа» по сверхнизким ценам. Virtual Boy вошел в историю как один из немногих реальных провалов успешного игрового гиганта.



W

WonderSwan

Портативная игровая система компании Bandai, главный на сегодняшний день конкурент GameBoy. Провал Virtual Boy в результате вылился в уход Yokoi из Nintendo. Легендарный инженер создал свою собственную маленькую компанию и занялся проработкой дизайна новой портативной игровой системы, которая должна была стать главным конкурентом Nintendo'вского GameBoy. Права на новую систему, названную WonderSwan, купил японский игрушечный гигант Bandai. Черно-белый экранчик WonderSwan питался всего лишь одной батарейкой AA, которой хватало аж на 40 часов работы. Еще примечательнее был сам дизайн крохотной приставки – играть на WonderSwan можно было как с вертикальным положением экрана, так и с горизонтальным – 10 кнопок, расположенных в трех углах системы позволяли с легкостью делать как одно, так и другое. Для WonderSwan Yokoi создал свою последнюю игру, весьма оригинальную



головоломку, в которой необходимо было из нескольких рядов палочек собирать длинные линии. Уже после его трагической смерти в автокатастрофе, Bandai назвала игру в честь ее создателя – Gunpei. В 2000 году Bandai выпустила новый вариант WonderSwan, теперь уже с цветным экраном. Однако даже наличие в стартовой библиотеке игры серии Final Fantasy (Square полностью поддерживает систему, поскольку доступ к GameBoy компании закрыт) не смогло пошатнуть монополию Nintendo'вского портативного монстра. На сегодняшний день в Японии продано лишь около миллиона WonderSwan, в то время как GBA меньше чем за год успел разойтись 4-миллионным тиражом. Американские права на систему принадлежат компании Mattel, которая, впрочем, пока не торопится выпускать систему на мировой рынок. Предполагаем, это событие уже никогда не случится, слишком уж силен GBA.

Z

Z-buffer

Часть графической памяти, в которой хранятся координаты каждого пикселя по оси Z. Определяет, какая из перекрывающихся точек наиболее близка к плоскости наблюдения. Позволяет выяснить, какой из объектов в данный момент не виден пользователю, чтобы, не тратить производительность на его обсчет.

Z-buffering

Система удаления скрытых поверхностей, которая использует значения глубины пикселей, хранящихся в Z-буфере. При отображении нового кадра буфер автоматически очищается и значение Z становится равным бесконечности.

Z-sorting

Процесс удаления невидимых поверхностей при помощи сортировки многоугольников (сверху вниз). При рендеринге верхние поверхности обрабатываются последними. В результате мы получаем сильно нагруженный процессор, при отсутствии необходимости хранения значений глубины.



Джаз и Фауст
Джаз – расчетливый и хитрый контрабандист.
Фауст – мечтательный и романтический капитан парусника.
Оба путешествуют по таинственному и опасному миру древнего востока в поисках несметных сокровищ забытого шейха. Кто из них преодолеет все преграды и добьется успеха? Все зависит только от вас...
Джаз и Фауст это:
• Захватывающий детективный сюжет
• Увлекательный интерактивный мир
• 90 сцен, 59 полностью трехмерных персонажей
• 2 главных героя – 2 варианта прохождения
• Красочные трехмерные спецэффекты
ФИРМА «1С»
© 2001 Фирма «1С», © 2001 «Сатурн-плюс»
КОМПАНИЯ
САТУРН
ПЛЮС

Странная история доктора Джекила и мистера Хайда

ОКНО В ПАРИЖ

PC PlayStation 2

Жанр: action **Издатель:** 1C/Cryo **Локализация:** Nival Interactive
Разработчик: In Utero **Количество игроков:** до 2
Онлайн: http://www.in-utero.com/
Требования к компьютеру: PII 300 32 MB RAM, 3D-ускоритель

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF5971

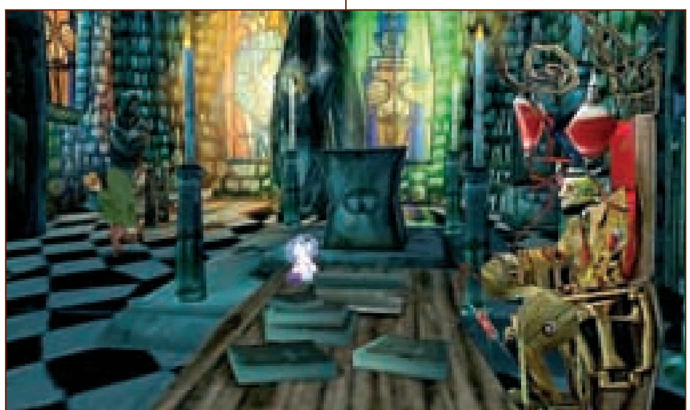
Меня начинает интриговать славная французская компания In Utero. Первым звоночком стала игра Shadow of Zorro, нашедшая место в нашем «Склепике». Помните нездоровую двойную жизнь дона Диего? Потом была Evil Twins, трогательная история о борьбе сил зла и добра в нездоровом подсознании мальчишки. Теперь французы заинтересовались совсем уже клиническим случаем доктора Джекила. Что будет дальше, In Utero, — приключения Бэтмена и черепашек-ниндзя?

Виктор Перестукин
perestukin@gameland.ru

Интересно, сколько раз по ходу разработки игры, старик Стивенсон — создатель истории про Джекила и Хайда — ворочался в гробу и являлся во сне ребятам из In Utero. Перед нами одна из самых вольных интерпретаций знаменитого произведения. Рядом с их творением близкая по духу игра American McGee's Alice, выглядит прямо таки строгим интерактивным изложением книги Льюиса Кэрролла. Впутать в историю известного графа Дракулу могли только французы! Не последнее участие в воплощении проекта принял Стивен Левалье — самый взаправдашний "гений французского дизайна", о чем не преминет сообщить надпись на коробке.



Уровни действительно отличаются неземной архитектурой. Такое впечатление: будто воспринимаешь мир, искаженный сознанием почитателя галлюциногенных грибов. Сумасшедший арт, дичайшие формы, помноженные на полное 3D. Вот уж действительно увидеть и... умереть, не допрыгнув до очередной площадки. Ух, давно мне не приходилось так скакать с платформы на платформу. Перед тем как рискнуть перелететь некоторые особенно коварные пропасти, вы не поверите — крестился. Сложное сочетание мазохизма и эстетического удовольствия. Борьба с врагами выполнена в лучших самурайских традициях. Достаточно нанести тростью один-два точных удара, чтобы покончить с противником. Однако и врагам для достижения аналогичного результата требуется ничуть не больше. Здесь главное — набраться спокойствия искушенного дзен-буддиста. Иначе, поддавшись рефлексии при попытке нанести удар первым, можно здорово промахнуться и тогда... доктор Джекил-Хайд получит таких страшных оплеух, что вряд ли оправится.



Режим от первого лица позволяет любоваться невероятной архитектурой уровней.

По жанру — это чистокровный action, но с легким налетом adventure. Об этом свидетельствуют наличие инвентаря и возможность перевоплощаться то в Джекила, то в Хайда. Так называемые "загадки" иногда откровенно раздражают. Отпахав пол-игры, с ужасом узнаешь, что предмет необходимый для продолжения оставлен далеко позади.

Про локализацию не могу сказать ничего плохого: озвучка профессиональная, а перевод вполне вменяемый. Ребята из «Нивала» по этой части мастера — не подкопаешься!

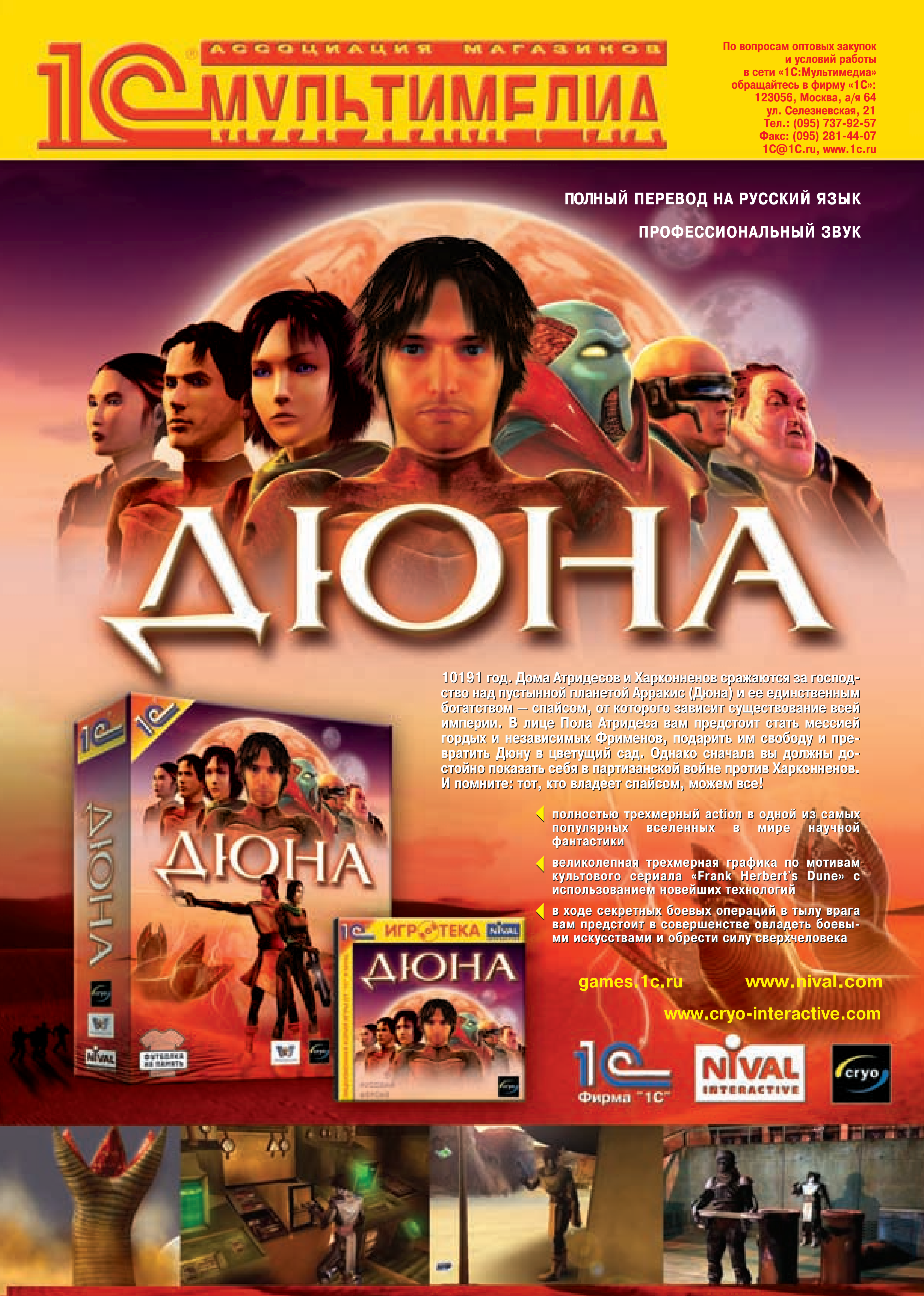
Пользуясь случаем, передаю привет треклятой подвижной камере, возомнившей себя если не кинорежиссером, то, как минимум, гениальным оператором. Был случай, когда она самостоятельно оторвалась от героя и летала по уровню, игнорируя мои возмущения. Тьфу, хорошо хоть сохранился.

Лейбл на коробке – Made in France — равносилен надписи "осторожно, внутри горячая начинка". Своего рода предупреждение о скрытой опасности. END

rating

Виктор Перестукин	6	Стоит посмотреть хотя бы ради работ Левалье. В остальном — обычный action.
Сергей Амирджанов	6	Неожиданный реверанс Cryo в сторону action. Более-менее удачный эксперимент, но явно не хит.
Дмитрий Эстрин	6	Нет, это не еще один классический квест от Cryo. Это — action, сравнительно необычный.
Юрий Поморцев	7	Adventure с серьезной заявкой на леденящую кровь атмосферу и horror-стилистику.

25
средний балл
6,3


1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64
ул. Селезневская, 21
Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07
1C@1C.ru, www.1c.ru
ПОЛНЫЙ ПЕРЕВОД НА РУССКИЙ ЯЗЫК
ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ ЗВУК
ДЮНА
10191 год. Дома Атридесов и Харконненов сражаются за господство над пустынной планетой Арракис (Дюна) и ее единственным богатством — спайсом, от которого зависит существование всей империи. В лице Пола Атридеса вам предстоит стать мессией гордых и независимых Фрименов, подарить им свободу и превратить Дюну в цветущий сад. Однако сначала вы должны достойно показать себя в партизанской войне против Харконненов. И помните: тот, кто владеет спайсом, можем все!
полностью трехмерный action в одной из самых популярных вселенных в мире научной фантастики
великолепная трехмерная графика по мотивам культового сериала «Frank Herbert's Dune» с использованием новейших технологий
в ходе секретных боевых операций в тылу врага вам предстоит в совершенстве овладеть боевыми искусствами и обрести силу сверхчеловека
ИГРОТЕКА
ДЮНА
games.1c.ru
www.nival.com
www.cryo-interactive.com
Фирма "1С"
NIVAL INTERACTIVE
cryo

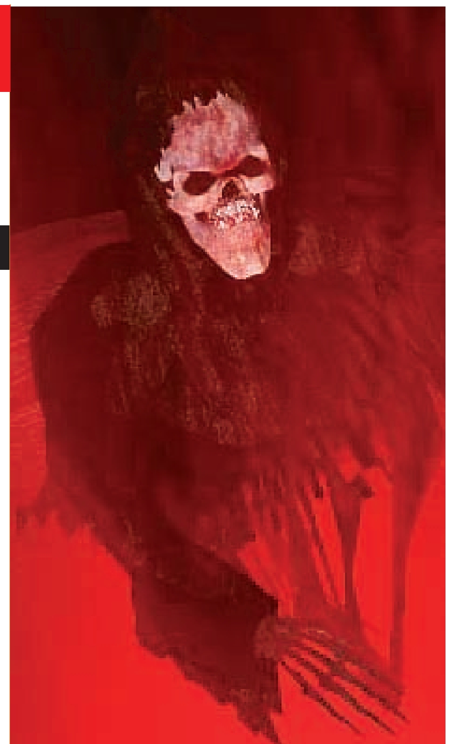
Горасул - Наследие дракона

БЕЗ ЛИЦА

НА ДИСКЕ PATCH К НОМЕРУ

PC *Жанр:* RPG *Издатель:* JoWood productions/Руссобит-М *Локализация:* Руссобит-М *Разработчик:* Silver Style *Онлайн:* http://www.silverstyle.de/ *Требования к компьютеру:* PII 300, 64 MB RAM

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF7586



Для сотворения чуда команде разработчиков, кроме приличного бюджета мощного издателя, нужно кое-что еще. Талант, страсть, любовь к делу, дерзкий огонек в глазах, упорство и терпение Данилы — мастера, готового разрушить несовершенный плод своего труда и начать заново.

Виктор Перестукин
perestukin@gameland.ru

Легко ли быть творцом? Надо быть готовым к бессонным ночам, а в недолгие часы дремы — выкрикам: “Меня посетило видение!”. А еще, есть опасность уподобиться художникам-импрессионистам и начать пить абсент (если еще не начали) с повышенным содержанием туйона, чтобы незаконченный код игры или образ героя сами появлялись на мониторе со словами: “Ну, чего ты ждешь?”. Люди, выплавляющие шедевры — всегда слегка сумасшедшие. Рациональный подход они оставляют висеть за окном. Иначе получается игра… без лица.

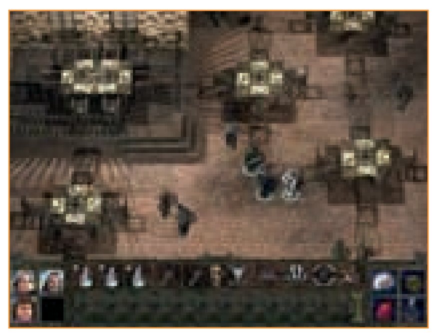
Спустя несколько минут после инсталляции “**Горасула**” с грустным вздохом узнаем интерфейс незабвенного Baldur’s Gate. Дальше начинается игра в прятки: находим стоящего за портьерой Planescape: Torment (отбитая память героя и разговаривающее оружие), в шкафу скрючилась Final Fantasy с ее встроенными мини-играми. За уши, с улицы, втаскиваем сюда игру Gothic, так как звучит немецкая стилизованная фолк-музыка. Говоря начистоту, для разработчика в заимствовании, в принципе, нет ничего зазорного. Воспользоваться чужим приемом, да еще развить его дальше в своей игре — разве это грех? Настоящий мрак начинается, когда соединения штампов и популярных элементов превращаются в непривлекательную кашицу.



Ну вылитый Петербург Ф. М. Достоевского. А вон идут и братья Карамазовы.

Вот это противно и за это бьют. “**Горасул**” же страдает гнетущей безликостью и не вызывает никаких чувств, кроме усталости. Его трудно заметить и сложно ругать: он никакой.

Хотя, конечно, игра выделяется на фоне других RPG своими… размерами — четыре диска, почти догнав Baldur’s Gate. Почему-то в “**Горасуле**” все казусы и недоделки, которые мы с легкостью прощаем другим играм, так сильно бьют в глаза и вызывают приступы сарказма. Анимация персонажей, выполненная художниками-минималистами, самопальная и не AD&D’шная ролевая система, примитивные видеоролики — уж лучше, как пишет Пратчетт: “Показали бы уродского кролика”. Я причисляю себя к игрокам, которым сюжет не менее важен, чем поединки с врагами, но я скрежетал зубами от злости, глядя на вываливающиеся окна диалогов, обрамляющие мелкие убористые текстики, страницы на две. Будь я издателем “**Горасула**”, я вернул бы игру разработчикам с подписью: “Хорошо, будем считать это болванкой-заготовкой, а теперь, наконец, начинайте делать игру!”.



Разработчики сделали таверну в стиле “как у всех”.

> **“Горасул” страдает гнетущей безликостью и не вызывает никаких чувств, кроме усталости. Его трудно заметить и сложно ругать: он никакой.**

rating

Виктор Перестукин	6	Не стоит игра цены четырех дисков, ну не стоит!
Сергей Амирджанов	7	Смесь всех хоть сколько-нибудь известных ролевых игр. Сплошные клише, но играть можно и местами даже интересно.
Дмитрий Эстрин	6	Скучноватая RPG, в которой нет решительно ничего, что можно было бы выделить на фоне остальных игр.
Юрий Поморцев	6	Быстро затягивающая, но так же быстро надоедающая ролевая игра. Хорошие идеи объединены не в слишком удачные связки.

25

средний балл **6,3**


КОМАНЧ 4
Уже в продаже
NOVALOGIC
www.novalogic.ru
ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
1С
snowball.ru
лучшие игры по-русски
Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257. Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru
NovaLogic, NovaWorld, Comanche, «Команч» и соответствующие графические изображения на территории РФ являются зарегистрированными товарными знаками NovaLogic, Inc. Все права защищены.

Droiyan II. Absolute Monarch

15 МИНУТ СЛАВЫ

PC

Жанр: RPG **Издатель:** E2Soft/Руссобит-М
Локализация: Руссобит-М
Разработчик: KRGsoft **Онлайн:** http:// www.russobit-m.ru/rus/ games/droiyan/
Требования к компьютеру: P166, 32 MB RAM, 400 MB HDD

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11100

Ну-ка, все сюда! Слушайте загадку. Главгерой, дворянин, бьется с императором-тираном, разрубает врагов с головы до самого копчика лазерной шашкой: з-з-зуумм, з-з-зуумм. И главное — с ним пребывает Сила! Скажите, как его зовут?

Виктор Перестукин
perestukin@gameland.ru

К вселенной Звездных войн игра **Droiyan II**, конечно, не имеет отношения, но принцесс и Звезд Смерти здесь хватает. И кажется, что вот-вот прозвучит ожидаемое: "Я твой отец!". Корейская KRGsoft верно творила игру под впечатлением от эпической киносаги, позаимствовав у Джорджа Лукаса не только атрибуты Star Wars, но и их масштабность. Целых три диска научно-фантастической RPG южнокорейского происхождения объявились на полках магазинов.

> В credits замечен special thanks to Star Wars. Это многое объясняет. От всей души присоединяюсь к благодарному поклону разработчиков из Южной Кореи. Спасибо, дедушка Лукас, за наше счастливое детство!

Игроку предлагается вжиться в образ Астрада, разжалованного императорского гвардейца. "Ему не по душе спокойная жизнь, на которую его обрекла новая власть", — ерничают авторы аннотации. Проливаю чай на



клавиатуру и захожусь в громовом кашле. Издеваются? Спокойная жизнь?! Жизнь обнищавшего дворянина-эмигранта, вынужденного ради пропитания ходить колесом по парапету Эйфелевой башни, покажется безмятежным сном по сравнению со



Улизнуть, не получив повреждений, получится и на этот раз.

скитаниями изгоя Астрада. Лишившись привилегий и попав под молот репрессий, Астрад, потомственный дворянин, зарабатывает на жизнь, очищая канализации и пещеры от всякой биологической и яростно живучей дряни.

Куда вас, сударь, к черту, занесло?!

Сразу огорошим многих хардкорных ролевиков — **Droiyan II** так же линейна, как детская настольная игра "Приключения Буратино". Каждая планета в скитаниях героя — своего рода новая глава в странствиях нашего "предводителя дворянства". Будьте спокойны, все активные места на карте вы посетите в порядке очереди. Выполняя задания гильдии охотников, Астрад медленно, но верно продвигается по сюжетной линии. Можно, конечно, начхать на предписания и броситься в исступлении в первую понравившуюся локацию, но вскоре обнаружится — монстры не оставляют барахла после смерти! А должны бы... Таким образом, разработчики мягко намекают, что, дескать, wrong way, господа Сусанины. Подобный авторитаризм оправдан — это единственная возможность заставить игрока повернуть в нужное русло извилистой реки сюжета. По внешнему виду игру легко принять за типичную японскую RPG. Анимешный герой-одиночка с минимальными (в смысле разновидностей) растущими показателями: сила, ловкость, ум. NPC в городах отделываются от вашего персонажа одной заученной фразой: "это красивое место... это красивое место... это красивое место...". Процесс прерывается вставками из серии "а в это время в логове негодяев...".

Классическая консольная RPG? Да, если бы не одна особенность игрового процесса. Мы все хорошо знаем:

> **Даже если во вступлении монотонным голосом зачитано, что ЗЛО было истреблено тысячу лет назад, все равно в первую голову идем в оружейный магазин и отовариваемся, будто ждем Армагеддона. Зачем? Традиция...**



rating

Виктор Перестукин	7	Музейный экспонат, представитель игр образца 97-98 годов. Можно потрогать руками и при желании даже поиграть.
Сергей Амирджанов	5	Проходная ролевая игра – без уникальных черт, а главное – с отсутствием стиля. Зато какие видеоролики!
Дмитрий Эстрин	7	Прикольная ролевушка, которая опоздала с выходом на несколько лет. Устарело все: и игровой процесс, и графика, и сюжет...
Юрий Поморцев	5	Немного аниме, немного Fallout, немного JRPG... Гремучей смеси не получилось – не хватает важнейших компонентов – динамики и яркой интриги.

24 средний балл **6,0**



"Джедай" способен атаковать только одного противника.

при схожих обстоятельствах главгерой в большинстве японских игрушек, не долго думая, пошел бы крушить все Evil Empires, не жалуясь на судьбу. KRGsoft оказалась выше стереотипов и обескуражила своим нетривиальным подходом. Воинствующие реваншисты и реставраторы старого порядка воюют с узурпатором, спасают принцессу Лантию и, не скрывая, тянут геройское одеяло на себя. А что Астрад? Гордый дворянин не только не помышляет о



Погодные условия на процесс не влияют, и, если угодно, их можно отключить.

Динамичные и вырывающие из дремы тоскливого игрового процесса видеоролики приковывают внимание. Игра, зная свои лучшие стороны, кокетливо сохраняет видео для повторного просмотра.

мести, он давно плюнул на прошлое, начав карьеру простого охотника. Треть игры (треть!) придется выполнять скучнейшие задания вроде поиска пропавших документов. "Старая гвардия" при встрече использует Астрада в качестве космического таксиста и никаких, упаси боже, откровений. И никакого героического пафоса! Удивительно... Немного наивный ход со стороны разработчиков — ошеломить игроков остросюжетной завязкой ближе к концу. Дотерпят ли?

Атака клонов

Без поединков, схваток и кровавых стычек, по обычаю, в RPG — никуда. Даже если во вступлении монотонным голосом зачитано, что ЗЛО было истреблено тысячу лет назад и все живут в мире и счастливо, все равно в первую голову идем в оружейный магазин и отовариваемся, будто ждем Армагеддона. Зачем? Традиция... **Droiyan II** не action-RPG и желание "а поговорить!?" возникает вполне естественно, но, к сожалению, не находит отклика у заводных клоунов NPC. Поэтому местом, где от игрока хоть что-то зависит, становится поле боя. В **Droiyan II** схватки с нечистью приобретают какой-то обывательский и безысходный характер. От неуклюжих врагов так легко убежать, что иногда смертельно лень ввязываться в "действо". В ключевых местах, где стадо вражин плотно сплотилось вокруг нужного игроку предмета, применяем тактику выманивая. Любопытные, но туповатые увальни по одному, по два будут следовать за игроком даже в подозрительно темные уголки. Не дождетесь ни криков, ни призывов на помощь.

Важнейшее из искусств

Интересно, чем занимались разработчики до создания игр — мультяшные вставки сделаны с такой любовью и мастерством, что за уши, но все-таки вытягивают в моих глазах игру из раздела заурядных поделок. Те самые 15 минут видео недаром вынесены на первую строчку на коробке. Динамичные и вырывающие из дремы тоскливого игрового процесса видеоролики приковывают внимание. Игра, зная свои лучшие стороны, кокетливо сохраняет видео для повторного просмотра. А поглядеть есть на что. Знакомые с кинотворчеством Южной Кореи ("Шири", "Зона объединенной безопасности") меня поймут.

Проницательный Читатель уже разглядел подозрительные системные требования и ждет, наконец, разоблачения и криков "Доколе!" и "Долой!". Не будет этого. Да, боевая система примитивна и графика удручающе старомодна. Но, эй! Остепенитесь, владельцы заоблачных машин. Именно на системные требования **Droiyan II** польстились наши издатели. В России, хотите вы этого или нет, довольно много народу "пашет" на устаревших компах.

Если ваша "старушка" давно не переваривает новомодные игрушки, а вы сами давно не покупали новинок, но ужасно хочется, — спешите видеть. Старье старьем, но с десяти до трех ночи ваш покорный слуга за ней просидел. Вот так! END

Super Mario World: Super Mario Advance 2

IT'S ME, MARIO!



Nintendo GBA

Жанр: platformer **Издатель:** Nintendo
Разработчик: Nintendo EAD
Количество игроков: до 4 **Онлайн:** http://www.nintendo.com

www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11040

Когда Nintendo решила выпустить свою новую портативную систему с игрой под названием Super Mario Advance, многие поклонники Марио были весьма разочарованы. Под красивым названием скрывался, пожалуй, худший представитель сериала, проект Super Mario Bros. 2, в Японии известный под именем Doki-Doki Panic. Точно так же все испытали огромное облегчение, когда наконец было объявлено, что за игра является основной составляющей Super Mario Advance 2.

Сергей Овчинников
ovch@gameland.ru

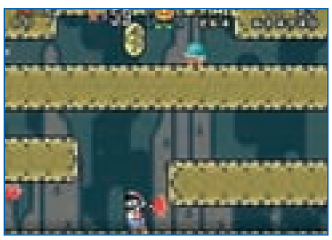
Сложное и замысловатое название **Super Mario World: Super Mario Advance 2** здесь, в общем-то, ни к чему. Игра является практически точной (разве что слегка адаптированной для маленького экрана GBA) копией знаменитого премьерного супер-хита SNES 1990 года – Super Mario World. Именно этот проект, четвертый по счету в сериале про Mario, над которым команда Миямото работала на протяжении двух лет, был вписан в историю как лучший платформер всех времен. И небезосновательно.

Традиционный для сериала сюжет раскрывается в небольшом вступительном ролике, в котором Mario, Luigi и принцесса Peach прилетают на воздушном шаре на остров динозавров и обнаруживают, что оный захвачен злобными черепахами и их монструозными друзьями. Пока первые двое обследуют территорию, третья бесследно пропадает. Вдобавок ко всему выясняется, что верный друг и приятель друзей Yoshi вместе со своими соплеменниками заточен внутри магических яиц. В деле наверняка замешан ни кто иной, как старый наглый перечник Bowser! Друзей традиционно надо спасать, а динозавров – освобождать из, с позволения сказать, яичного плена.

Игра, даже в своем портативном воплощении, сохранила абсолютно все элементы, сделавшие оригинал, справивший уже свой одиннадцатый день рождения, настоящей классикой. GBA еще раз подтвердил свою репутацию «продвинутого SNES», с уверенностью продемонстрировав нам легкость портирования игр с SuperNES. Несколько несоответствующее современному уровню качество графики (даже по меркам GBA, где мы уже видели несколько очень-очень красивых проектов), пожалуй, является единственным недостатком. Вторая «мелочь» заключается в том, что для тех, кто **SMW** знает наизусть и проходит игру с закрытыми глазами (как, например, наш Марио-гуру Борис Романов), новинка будет полезна лишь в качестве источника релаксации и точки приложения ностальгии по старым добрым временам. Для тех же, кто десять лет назад пропустил игру, появляется великолепный шанс открыть для себя самый совершенный 2D-платформер на планете.







Уже первые шаги по миру острова Динозавров сопряжены с немалой опасностью. Выручит ловкость и смекалка.

Дизайн уровней SMW, похоже, отлично выдержал проверку временем и практически все этапы до сих пор выглядят вполне современно, интересно и оригинально.

Действие **SMW** происходит на 96 уровнях, разделенных на девять основных миров. К этому числу можно

rating

Сергей Овчинников	9	Ностальгический римейк лучшего платформера всех времен и народов не разочаровывает ни на каплю.
Сергей Амирджанов	9	Что бы Nintendo делала без своего Марио? Даже спустя одиннадцать лет после премьеры, SMW все еще сияет, как новенький.
Дмитрий Эстрин	8	Один из лучших платформеров за всю историю игровой индустрии и однозначно лучший платформер на GBA.
Юрий Поморцев	8	Super Mario World, безусловно, очень хорош. Но нам хотелось бы поскорее увидеть на GBA первого настоящего оригинального Mario.

34
средний балл
8,5

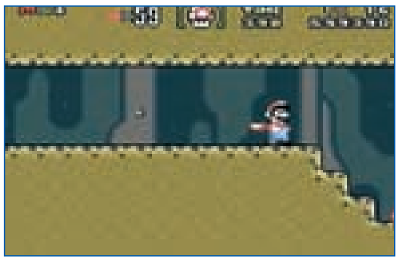


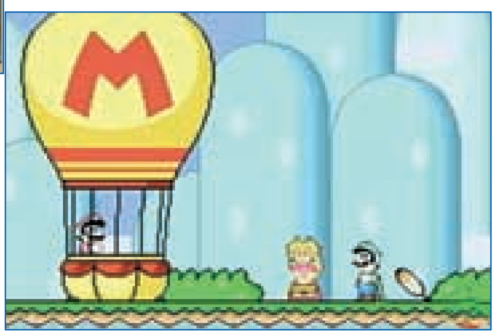
Здесь их видели вместе в последний раз.

Дизайн уровней **SMW**, похоже, отлично выдержал проверку временем и практически все этапы до сих пор выглядят вполне современно, интересно и оригинально. Что касается новшеств **Super Mario Advance 2,** их тоже присутствует немало. Прежде всего, Nintendo позволила играть в одиночном режиме за Luigi (характеристики персонажа позаимствованы из Mario Advance 1), изменила расположение ряда предметов и чуть-чуть переделала некоторые детали уровней. Далее, на картридже SMA2 вы сможете найти специальную многопользовательскую игру Mario Bros., в которую можно играть при помощи link-кабеля. Впрочем, заметим, что

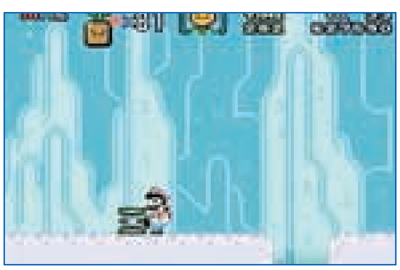
Действие SMW происходит на 96 уровнях, разделенных на девять основных миров. К этому числу можно добавить практически нескончаемое количество секретных и призовых уровней и мини-игр.

добавить практически нескончаемое количество секретных и призовых уровней и мини-игр, разыскивать которые придется достаточно основательно, ведь никто не говорил, что Mario – простая игра. Напротив, она порой куда сложнее Mario 64, а по размерам вполне сопоставима со своим трехмерным аналогом. В основе игрового процесса заложена уязвимость героя при атаках со стороны монстров и даже при соприкосновении с ними. Чтобы облегчить жизнь игроку, существует несколько видов power up'ов, при помощи которых Марио подрастет (Mushroom), получит возможность стрелять в противников огненными шарами (Fire Flower) или сможет левитировать в пространстве и атаковать врагов специальным ударом (Cape). Накопить можно не более двух «усовершенствований». Кроме того, существуют и более экзотические бонусы, но они встречаются куда реже и, как правило, связаны с решением вполне определенных головоломок или доступом к секретам.





Карта мира настолько велика, что не помещается на экран. Перед вами лишь схема прохождения третьего, подземного мира.



Кадры решают все

Удивительно проследить за тем, как прогрессировали размеры команд разработчиков суперхитов масштабов Mario с течением времени. Первый Super Mario Bros. Миямото и Co сделали вчетвером. К моменту выхода третьей серии игры (самого продаваемого картриджа эпохи NES – только в Штатах тираж составил более 8 миллионов экземпляров) команда разрослась до 10 человек. Над SMW трудились уже 20 программистов и дизайнеров. Mario 64 доводился до ума командой из почти 100 человек. Ну, а на финальную доработку Legend of Zelda: Ocarina of Time потребовались усилия 150 (!) сотрудников Nintendo. Данные по Mario Sunshine пока не разглашаются.

Mario Bros. в точно таком же варианте присутствовал и в предыдущей серии Mario на GBA. Немного переработаны музыкальные темы **SMW**, которые стали звучать несколько четче. Впрочем, для тех, кто играет в GBA в шумном транспорте (а таких, наверняка, большинство), это не так важно.

Игру можно без всяких сомнений рекомендовать всем владельцам портативной системы от Nintendo, вне зависимости от того, играли они в **SMW** ранее или же нет. Классика из моды не выходит. Именно с этого проекта нужно было начинать жизнь новой системы, выпустив через год SMW2 (Yoshi's Island) или совершенно новую игру сериала. Теперь же по-настоящему новое приключение Марио придется ждать еще меньше года. END

Mall Tycoon

ШОППИНГМАНИЯ

PC

Жанр: management Издатель: Take2 interactive Разработчик: Holistic Design
Количество игроков: 1 Онлайн: http://www.malltycoon.com
Требования к компьютеру: PII 300, 64 MB RAM

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10747

Для тех из нас, кто любит часами бродить по магазинам, компания Holistic Design создала Mall Tycoon. Наконец-то у нас появилась возможность самим построить магазин нашей мечты, будь то подобие «Рамстора» или же галерея роскошных бутиков. Другой вопрос, оно нам надо?

Олег Кафаров
kafarov@gameland.ru





Так выглядит галерея бутиков с высоты птичьего полета. Минимум деталей и изыска! А вы говорите, игра 2002 года!

При нехватке секьюрити в магазине начинается настоящий хаос, связаный с паломничеством заключенных.



Вам придется всячески развлекать покупателей. В многозальных кинотеатрах, например.

По скриншотам и незамысловатому названию игры можно легко догадаться, что речь пойдет об экономическом симуляторе огромного магазина. Как обычно, в начале в нашем распоряжении находится небольшой стартовый капитал, на который необходимо построить и раскрутить свой первый коммерческий проект. Дальше больше. Если первая торговая галерея не обанкротилась, если покупатели с удовольствием в ней отовариваются, можно попробовать расширить шоппинг-зону. Звучит это просто, но на деле оборачивается настоящей проблемой. Элемент строительства совершенно непродуман и непроработан. То, что в других Tycoon-проектах делается автоматически, в **Mall Tycoon** придется делать вручную, воюя с неподатливым интерфейсом. Попробуйте построить в вашем виртуальном супермаркете дополнительный этаж, и вы поймете о чем я говорю. Более того, очень раздражают постоянные баги и неимоверное торможение игры.

Еще один серьезный недостаток проекта — отвратительно легкий игровой процесс. В игре, например, напрочь отсутствует возможность проводить более-менее "взрослые" статистические исследования, столь важные в экономическом симуляторе. В нашем случае они сводятся к тупому наблюдению за потоками покупателей или на экране компьютера. Так что специальных маркетинговых навыков в **Mall Tycoon** игроку не потребуется – разобраться что к чему сможет даже детсадовец. Самым сложным, пожалуй, является выбор, чем торговать в только что построенном бутике: женским нижним бельем или все-таки мужским? Именно поэтому залогом процветания в **Mall Tycoon** является не тонкий экономический расчет, а обыкновенное преумножение наиболее популярных отделов и проведение предпраздничных мероприятий с привлечением Деда Мороза и Снегурочки. Хотя и последнее отнюдь необязательно — все равно ни на что не повлияет.

Самым сложным в игре, пожалуй, является выбор, чем торговать в только что построенном бутике: женским нижним бельем или все-таки мужским? Дилемма, однако!

Графически **Mall Tycoon** выглядит более чем заурядно. Складывается впечатление, что он был выпущен не в нынешнем году, а, эдак, в девяносто восьмом. Все постройки выглядят угловато и аляписто. Спрайты посетителей также отнюдь не привлекательны. Хотя нельзя не отметить, что некоторые из них неплохо анимированы, а отдельные особи могут даже заставить вас улыбнуться – не саркастически, а вполне дружелюбно. Как вам, например, понравится недовольная, заплывшая жирком старшеклассница, делающая себе татуировку в сокровенном месте? Черт побери, а с каких пор в магазинах делают татуировки?!

Стоит ли покупать **Mall Tycoon** или нет — решать вам. Хотя сходите-ка лучше в обычный, настоящий магазин — получите отнюдь не меньшее удовольствие, чем от описанной выше игры. END

rating

Олег Кафаров	5	Еще одна неудачная попытка клонировать Roller Coaster Tycoon. Игра на пару-тройку часов — на большее просто не хватит терпения.
Сергей Амирджанов	5	Как выясняется, "строить и развивать" что угодно обычно бывает достаточно весело.
Дмитрий Эстрин	4	Испоганить классическую идею, на самом деле, не просто, но разработчики Mall Tycoon трудностей, судя по всему, не испугались.
Юрий Поморцев	3	Ренегат в узкоспециализированном жанре «Тайкунов». Несбалансированная игровая механика – гроб, примитивная графика.

17
средний балл
4,3


PRIMITIVE WARS
Jurassic Era
В далёкие времена Юрского периода люди были вынуждены бороться за жизнь со страшными полчищами драконов, динозавров и демонов.
Управляйте своими отрядами, собирайте ресурсы, охотьтесь, чтобы прокормить своё войско. Соберите всю свою волю в кулак, задействуйте все возможные ресурсы, чтобы ваше племя победило в этой страшной доисторической битве.
В загадочном мире игры вы найдёте не только динозавров, но и представителей классических фэнтезийных миров.
У игрока есть возможность взять под свой контроль 4 различных племени, играя за которых вам будет всегда интересно, так как они всё время растут и развиваются.
В режиме кампании вам предлагается пройти по 12 миссий за каждое из представленных племён, причём в каждом задании будет нечто новое, что не даст вам заскучать.
Многопользовательский режим игры поддерживает до восьми игроков, объединённых в Сеть или играющих через Интернет.
А для тех, кто любит создавать нечто уникальное, к игре прилагается простой в обращении редактор карт.
Внимание!
Познокомиться с продукцией компании Руссобит-М вы сможите на выставке "Медиатека".
Которая пройдёт с 20 по 23 марта 2002г. г. Москва, МГВЗ "Новый Манеж".
Ждём Вас на стенде № Б 31.

WipEout Fusion

КРУШИ И ЖГИ!

Жанр: racing **Издатель:** SCEE **Разработчик:** Sony Studios Liverpool **Количество игроков:** до 2
Онлайн: http://www.wipeoutfusion.com

www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11058



По меркам игрового мира последняя часть этой некогда знаменитой серии появилась настолько давно, что изрядная часть современных геймеров вообще может не знать марку WipEout, не говоря уже о Psygnosis – студии-разработчике, уже несколько лет как потерявшей независимость и имя.

Михаил Разумкин
razum@gameland.ru

Неясно, на что было потрачено столько времени, но третью часть Wipeout можно легко поставить в один ряд с такими долгостроями, как Gran Turismo 3. Тем не менее, более качественный во всех отношениях родственник по жанру уже давно радует игроков по всему миру, а **WipEout Fusion** только появился на свет, причем коммерческий успех проекта все еще находится под большим вопросом.

Но обо всем по порядку. Для начала разберемся в нехитром игровом процессе этой футуристической гонки. В качестве средства передвижения выступают гравимобили — ракетообразные машины, парящие над землей и передвигающиеся при помощи реактивной тяги, вследствие чего они способны развивать гигантские скорости (более 1500 км/час на прямой). Сами состязания происходят на ограниченных бордюром замкнутых трассах, на поверхности которых периодически встречаются светящиеся символы. Последних два вида – одни служат для ускорения, другие дают различные одноразовые power up'ы. Последние также делятся на две группы: оружие и защита. Ваш корабль может нести только один power up, поэтому всегда существует выбор: использовать ли его прямо сейчас, приберечь ли для более удобного случая или просто скинуть да подобрать другой.



Странно, но корпус вашей машины даже не подумал «среагировать» на яркую вспышку.

В целом **WipEout Fusion** остался верен традициям, но изменений вполне хватит на искреннее недоумение после первых же заездов. Начнем с того, что разработчики решили-таки привести игровой процесс в соответствие с названием проекта. Напомним, что с английского одно из значений сочетания "wipe out" переводится как "уничтожить". Так вот, если раньше оружие предназначалось только для остановки особенно рьяных противников, теперь доехать до финишной черты стало весьма проблематичной задачей. И коли память о предыдущих сериях еще свежа, потребуется вся выдержка, чтобы заставить себя не разбить джойстик и справиться со своенравной игрой. Хотя и новичкам вряд ли придется легче.

Уровни сложности отсутствуют, вместо них существует масса игровых режимов. Хотите освоиться с игрой — милости просим в Arcade, почувствовали уверенность в себе — рискните в AG League, ну, а для профи припасен особый режим — Challenge. Еще с первой игры серии основным режимом считался AG League, где, выступая за ту или иную команду, вы долж-

Если раньше оружие предназначалось только для остановки особенно рьяных противников, теперь просто доехать до финишной черты стало весьма проблематичной задачей.

rating

Михаил Разумкин	7	Неплохая попытка реинкарнировать хит середины девяностых. Но неумелый дизайн трасс и сложность сводят все усилия на нет.
Сергей Амирджанов	5	Пожалуй, один из самых разочаровывающих сиквелов громких проектов прошлых лет.
Дмитрий Эстрин	7	Все было бы замечательно, если бы не высокая игровая сложность. Многопользовательский режим заслуживает определенного внимания.
Юрий Поморцев	6	Красочная футуристическая гонка на выживание, не совсем честная по отношению к игроку. Это-то и бесит.

25
средний балл
6,3

Немного истории

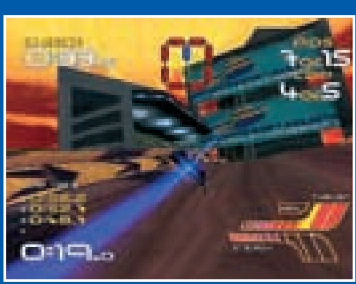
Первая часть серии появилась в сентябре 1995 года сразу на двух консолях: PlayStation и Sega Saturn. Намеренно или нет, англичане скрестили две знаменитые игры от Nintendo: Mario Kart и F-Zero, взяв от первой возможность подбора power up'ов, а от второй — высокоскоростные гравимобили. Добавив ко всему этому современные музыкальные ритмы (главным бонусом игры были саундтреки от Prodigy) и кислотный молодежный стиль, мы получили первый Wipeout. Взрывоопасная смесь оказалась удачной, и менее чем через год появилось продолжение — Wipeout 2097 или Wipeout XL (на американском рынке). Основным достоинством второй части стала на порядок улучшенная графика, которую по тем временам можно было смело считать революционной. Также был доработан дизайн трасс и физическая модель игры. Все вместе это сделало Wipeout 2097 одной из лучших аркадных гонок для первой приставки Sony. Третья часть сериала вышла в 1999 году и почти сразу же была забыта ввиду своего невысокого качества.



WipEout

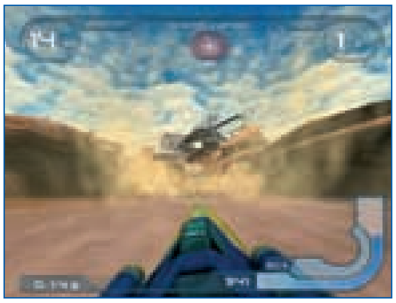


WipEout 2097



ны пройти ряд чемпионатов, победы в которых откроют доступ к новым трассам, состязаниям, командам, power up'ам и т.д. Но, несмотря на старые принципы, сам режим значительно преобразился. Во-первых, была введена система совершенствования гравимобилей на средства, заработанные в соревнованиях (похоже, не дают спать спокойно лавры Gran Turismo). А во-вторых, места в общем зачете распределяются по полученным очкам, которые дают не только за успех в гонке, но и за сбитых противников.

Не меньший интерес представляет и режим Challenge, целью которого является выполнение ряда заданий. Например, уничтожить определенное количество гонщиков или за определенное время догнать противника, ну, или просто прийти первым. Высокая сложность режима скрашивается меньшей протяженностью заездов и количеством соперников (4-5). Также нет необходимости в обязательном завоевании "золота", т.к. даже "бронза" открывает доступ в очередной Challenge. Здесь же стоит упомянуть и о режиме multiplayer, который традиционно реализован лишь для одновременной игры двух человек через splitscreen. Единственным отличием от режима для одного игрока является несколько эксклюзивных видов оружия.



Облака пыли на песчаных участках порой полностью закрывают обзор.

К сожалению, графически **WipEout Fusion** далек от той революции, которую когда-то устроил его предшественник. Естественно, речь вовсе не идет о каком-то ужасе – игра красива, но… Но не более того. Да, 16 машин на трассе это уже неплохо, да, в процессе гонки корпус вашего «болида» деформируется и покрывается гарью, да, трассы весьма детализированы и в игре встречается несколько находок вроде облаков пыли на песчаных участках и прозрачного покрытия треков. Но чувство восхищения, возникавшее у многих при виде блестящих машинок на фоне заката в Gran Turismo, здесь вряд ли вас посетит. Кроме того, игра еще и притормаживает. А упоминать о дизайне трасс, который часто сводит к нулю все позитивные стороны игры, вообще не хочется. Но если вы считаете себя поклонником серии и слово WipEout для вас не пустой звук, Fusion просто обязана попасть в вашу библиотеку. Любители модной музыки, оцените саундтреки Future Sound of London, Orbital, BT, Timo Maas и многих других. Остальным же лучше достать с полки запылившуюся коробочку с WipEout 2097 и насладится грамотно сработанной игрой, от которой в настоящем проекте мало что осталось. END

Erevos



КРОВАВЫЙ ЗАКАТ СОЛНЦА ВРУЧНУЮ

PC **Жанр:** adventure **Издатель:** Genadios **Разработчик:** NYX **Количество игроков:** 1
Онлайн: http://erevos.mainpage.net **Требования к компьютеру:** P 133, 32 MB RAM, 8x CD-ROM

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10177

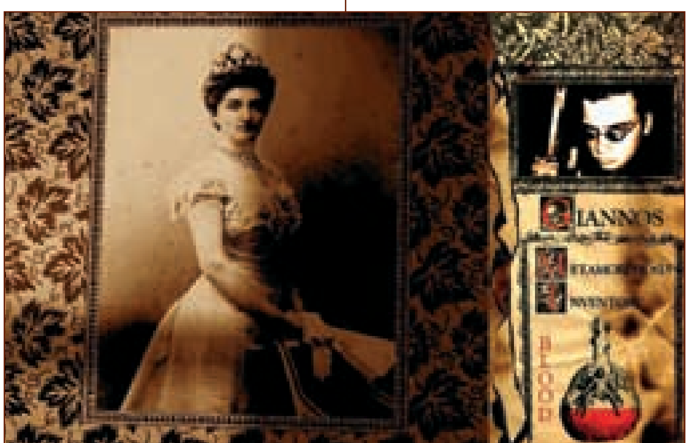
Знаете, милые читатели, чем положительные герои отличаются от героев отрицательных? Практически ничем. Поэтому, для того чтобы считаться хорошим, надо всего-навсего для начала помучиться. Зато потом можно с чистой совестью закатывать рукава и готовиться к термоядерному возмездию — общественное мнение окажется на стороне обиженного. Будь он хоть вампиром из игры Erevos.

Вячеслав Назаров
master@gameland.ru

ОСТОРОЖНО НАЗАРОВ!!!

Конечно, из многочисленных фильмов ужасов вы наверняка знаете, что если против вампира не помогает святая вода и крест, значит, что-то из трех ненастоящее. Оказывается, вампиры и в самом деле не боятся ни крестов, ни святой воды. Более того, чеснок является их любимым продуктом питания. Представляете, что приходится мне говорить очаровательным вампиршам, которые во время романтического ужина заявляют: "Я подарю тебе незабываемый поцелуй. Вот только доем свой чесночный суп"? Правильно, приходится со вздохом отвечать: "Отлично! Тогда поцелуй меня в то место, где спина плавно переходит в ноги". Если после этого удается избежать кровавой расправы, можно считать, что день пропал не зря. Но не всем так везет.

В 1450 году француженке Ревекке Траверс и ее маленькой дочери не повезло. Так получилось, что прожили они не так уж много времени и вовсе не счастливо. Зато умерли в один день от травм различной степени тяжести, несовместимых с жизнью. В протоколе, который составили добровольные помощники правосудия, значилось: "Обнаружены трупы женщины и ребенка с многочисленными ногтевыми и жеваными ранами". Было очевидно, что всему виной козни вампиров. Тогда расстроенные родственники жертв создали организацию **Erevos**, поставившую своей целью полное истребление всех кровососущих тварей. Однако в одноименной игре сражаться предстоит не за них, а за их противников — вампиров, которые хотят всего-навсего выжить.



Примитивный интерфейс – визитная карточка игры.

Стоит отметить, что как все нормальные дети тьмы, вампиры могут действовать только в темное время суток. Точно так же и **Erevos** откажется работать днем. Поэтому либо ждите наступления сумерек, либо переводите системные часы. После этого можно выбрать одного из двух вампиров и отправиться на охоту.



В роли вампира явно «снялся» один из программистов. Непрофессионализм и кустарщина лезут из всех щелей.

Расстроенные родственники жертв кровавого преступления создали организацию Erevos, стремящуюся истребить всех вампиров. В одноименной игре нам предстоит стать их дичью, которая сама не прочь начать охоту на преследователей.

Все действия игры происходят на фоне статических картинок, которые периодически, словно слайды, сменяют друг друга. Графическое оформление вообще напоминает старый добрый Myst, появившийся на свет еще в прошлом тысячелетии. Впрочем, несмотря на довольно слабую графику, загадки очень логичны и не вызывают никаких особенных трудностей даже у существ, далеких от вампиризма. А если еще учесть до безобразия простой интерфейс, игра за вампиров становится одним удовольствием. С технической точки зрения **Erevos** остался далеко в прошлом. И если раньше он вызывал бы ужас, то сейчас провоцирует лишь на смех. Но даже если вы хотите считаться хорошим игроком, подумайте, стоит ли для этого страдать, играя в **Erevos**. END

rating

Вячеслав Назаров	6	Если бы игра встретилась мне во времена приснопамятного Myst, я бы наверняка умер от страха. Увидев ее сейчас, я тоже боюсь умереть.
Сергей Амирджанов	3	Халтурно выполненный квест с претензией на сюжет и стилистику. Отвратное воплощение и примитивный геймплей.
Дмитрий Эстрин	3	Кошмарная, отталкивающая игра, которая больше смахивает на пошлую шутку второгодника от игровой индустрии.
Юрий Поморцев	2	Кустарная поделка дилетантов. ЭТО не может называться коммерческим проектом. Так, для домашнего пользования.

14
средний балл
3,5


™
Новый командно-тактический шутер
Tom Clancy's
RAINBOW SIX
ROGUE SPEAR
- BLACK THORN -
Захватывающий сюжет
10 сюжетно связанных миссий
Самое современное вооружение
Карты для многопользовательских баталий
Новая миссия "Lone Wolf" - Одинокий Волк
Великолепная реалистичная 3D графика
Музыка, полностью погружающая в атмосферу игры
ЧЁРНЫЙ ШИП: правосудие без границ
Террор выбрал новую цель...
В мире совершаются ужасающие террористические акты, и цель бойцов знаменитой команды "Rainbow" - остановить насилие. Доблестные спецназовцы элитного подразделения получают сложнейшее секретное задание. Но на сей раз охотники и жертвы поменялись местами. Прежде спецподразделение "Rainbow" обрушивалось на творящих свои черные дела террористов, как снег на голову - теперь новый, смертельно опасный враг знает, как спецназовцы думают, как они действуют и как оставаться на шаг впереди...
Победят ли силы законности и порядка? По плечу ли такая задача команде "Rainbow"? Решать тебе!
Минимальные системные требования:
Pentium 266 MHz MMX без аппаратного ускорения либо Pentium 233MMX с аппаратным ускорением, 32 Мбайт ОЗУ, MS Windows 95/98/ME с DirectX 6/0 или выше, DirectX 6.0-совместимая 2D видеокарта 16 бит, 500 Мбайт свободного пространства на диске, дополнительно 100 Мбайт свободного пространства на первичном диске для корректного размещения свап-файла, Direct 3D-совместимая видеокарта, 4-скоростной CD-ROM, Microsoft DirectSound 6.0 совместимая звуковая карта, Internet/Network - TCP/IP соединение, скорость 28.8 KBPS и выше.
www.media2000.ru www.nmg.ru www.vkids.ru www.gamebox.ru
ИЗДАТЕЛЬСТВО Media 2000
NMG NEW MEDIA GENERATION
Ubi Soft ENTERTAINMENT
Red Storm ENTERTAINMENT
Все права защищены © Media 2000 Copyright.
По всем вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru
Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru
Доставка по Москве - бесплатно! Поддержка для зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: sales@media2000.ru

STEEL PANTERS: ADD-ONS
МАСТОДОНТЫ

НА ДИСКЕ BONUS К НОМЕРУ

PC **Жанр:** wargame **Издатель:** SSI **Разработчик:** Matrix Games
Количество игроков: до 32 **Онлайн:** http://www.matrixgames.com/games/
Требования к компьютеру: P 233, 32 MB RAM, Windows 95/98/2000

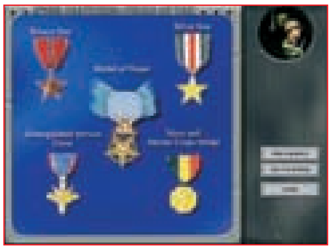
http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF6369

Жанр гексагональных воргеймов на сегодня является одним из самых консервативных — графика, несмотря на последние тенденции, не меняется годами, интерфейс не упрощается, а популярность, тем не менее, не снижается. Игра Steel Panters и все ее продолжения несомненно является одной из самых любимых у поклонников как военной истории, так и стратегических игр, поэтому мы просто не могли обойти вниманием две новые мегакампании, которые называются Lost Victories и Watchtower Guadalcanal 1942.

Алексей Котко
akotko@yandex.ru

Lost Victories

Мы выступаем за силы вермахта, против наших войск. Кампания предлагает поучаствовать в одном из самых успешных для армии нацистов этапов Второй мировой войны — начале боевых действий на территории Советского Союза. Практически все бои происходят на Украине. Вашим боевым подразделениям предстоит перейти границу





Да, графика неказиста, но зато какой геймплей!

и закрепиться на территории противника. Дальнейшее развитие событий вполне может отклониться от военной истории и целиком зависит от ваших действий. Вы на собственной шкуре почувствуете страх, который вызывали у фашистов танки Т-34, а также будете пребывать в постоянном напряжении из-за вероятности прекращения отступления советских войск и возможности внезапного контрудара. Да и природные условия в игре — не самый слабый противник. Необходимо, несмотря на осеннюю грязь, слякоть, холод и дождь, продвигаться все дальше по территории Советского Союза и отражать все возможные попытки контрнаступления. Мегакампания содержит еще много всего, но особо хочется отметить огромное количество реальных фотографий, исторически-достоверных документов и карт местности, которые составляют то, что обычно называют сюжетом.

Несмотря на осеннюю грязь, слякоть, холод и дождь, необходимо все дальше продвигаться по территории Советского Союза и отражать все возможные попытки контрнаступления.

Watchtower Guadalcanal 1942

Кампания имеет место быть на малоизвестном острове Guadalcanal, который входит в состав Соломоновых островов в южной части Тихого океана. Воюем на море — на сей раз мы являемся бравым американским командиром морского подразделения, которому предстоит нелегкая задача — выбить с острова агрессивных японцев. В отличии от предыдущей кампании, здесь сюжетная линия более целостная, однако, в Watchtower Guadalcanal 1942 входят сражения не



Это гексы (шестиугольники), именно по ним ходят юниты в воргеймах.

только исторически достоверные, но и вымышленные. Никто не мешает еще разок попробовать переписать историю. В нашем распоряжении есть "базовые силы" — подразделения, которые нужно всячески беречь, так как с ними предстоит пройти через всю кампанию. В последней

Steel Panters: World at War является продолжением легендарной серии воргеймов. Она имеет поддержку всех мыслимых режимов многопользовательской игры, огромное количество сценариев и распространяется совершенно бесплатно. Вот ссылка для страждущих: http://www.matrixgames.com/games/WorldAtWar/downloads.asp.

представлены все возможные на войне ситуации, а сюжетная линия по-прежнему подкреплена реальными документами и фотографиями. Ролевые элементы в Watchtower имеют гораздо большее значение, чем в Lost Victories. Морские сражения чередуются с наземными — десантники орудуют в негостеприимных джунглях, воюя с природой почти столь же ожесточенно, как и с противником. END

rating

Алексей Котко	7	Нелинейные и развернутые кампании к несомненному хиту жанра гексагональных воргеймов — Steel Panters: World at War.
Сергей Амирджанов	7	Для тех, кто понимает. Асы жанра wargame – оценят, остальным лучше поскорее перелистнуть страницу.
Дмитрий Эстрин	7	Классический wargame, который не предложит нам ничего нового. Возможно, дело в консервативности самого жанра.
Юрий Поморцев	7	Не специалист, поэтому повторяю слова профессионалов. Они утверждают – достойно. Но я бы не рискнул это проверить! ;)

28 средний балл **7,0**

Star Wars: Obi-Wan

ОТ ЧЕГО ВЫМЕРЛИ ДЖЕДАИ

НА ДИСКЕ BONUS К НОМЕРУ

Жанр: action **Издатель:** LucasArts **Разработчик:** LucasArts
Количество игроков: до 2 **Онлайн:** http://www.lucasarts.com/products/obiwan/
Дата выхода: 20 декабря 2001 года (США)

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF7146

Наобещав владельцам PC златые горы в виде приключений Оби-Вана, являющихся-де чуть ли не прямым продолжением столь уважаемой многими Jedi Knight: Dark Forces II, игровая контора Лукаса на полдороге вдруг резко сменила коней, переведя проект в раздел Xbox-эксклюзивов. Что из этого получилось, мы сейчас узнаем.

Валерий "А.Купер" Корнеев
valkorn@gameland.ru

Давным — давно… ну, дальше все в курсе

Действие **Star Wars: Obi-Wan** происходит незадолго до и непосредственно во время событий Эпизода I, когда юный Юан Макгрегор еще ходил в учениках под началом мастера Квай-Гона. В обличье вышеуказанного падавана (ученика джедая, если кто не в курсе) вам предлагается преодолеть сопротивление около пятнадцати уровней, разбросанных по Корусканту (обросшая небоскребами столица Галактики, где заседает Сенат), Набу (взятая в тиски Торговой Федерации родина невероятного Джа-Джа Бинкса) и Татуину (там полно песка, и смотреть-то толком не на что). Молодые Джедаи умеют быстро перебирать ногами, высоко прыгать, махать мечом и пользоваться Силой — что Оби-Ван и будет с радостью демонстрировать набегающим на него батальонам врагов.

> **Мнение знатока**
>
> Йода бы сказал следующее: "Искушению ручки нагреть на имени персонажа авторы подверглись, да. С управлением, графикой и дизайном уровней глюки портят игру эту, да. Смешной режим двух игроков, непродуманный он… Композитор Джон Вильямс нравится мне, да. Хорошая музыка здесь. Но не спасет Оби-Вана она. Обойдет игру стороной мудрый Джедай, да."… Уж кто-кто, а Йода, согласитесь, в таких вопросах — авторитет.



Это не те дроиды, которых мы ищем. Проезжайте!

Чего в игре есть хорошего, так это множество веселых джедайских трюков. Помните, как рыцари работают в кино — тут кого-то подтолкнул, там какую-нибудь штуковинку взглядом подвинул, нашептал чего-то, и все поверили. Здесь похоже, но основной уклон, понятно, сделан в сторону сугубо боевого применения спецвозможностей. Например, прогуливаетесь вы по темным переулкам Корусканата, а внезапно откуда ни возьмись вырастает мерзкий родианец с недетским клатуинским бластером, и давай им в вас целиться. Что делает в таком случае Джедай? Использует Силу, Люк! Можно: 1) усилием воли выбить бластер у противника из рук и покромсать его (противника) свето-



Сам Оби-Ван управляется жутко, э-э… расхлябанно — словно представительский "членовоз", он неуклюже вписывается в повороты, имеет неприлично длинный тормозной путь и застревает в узких коридорах.

rating

Валерий Корнеев	4	Антиджедайская диверсия. Хорошие задумки намертво погребены под завалами недоделок и халтуры. Игровой трэш в чистом виде.
Сергей Амирджанов	3	Lucas Arts, перенеся мегапроект на Xbox сотворила благородное дело. Она избавляла владельцев PC от ночных кошмаров.
Дмитрий Эстрин	4	Одна из тех игр на Xbox, которую не стоит покупать ни при каких обстоятельствах.
Юрий Поморцев	4	Obi-Wan на Xbox примитивен, топорно срублен и на редкость однообразен. Провал по всем пунктам.

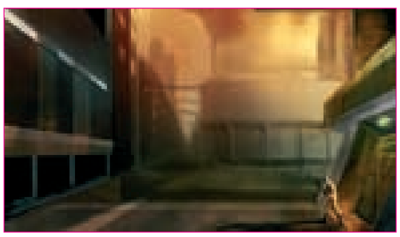
15
средний балл
3,7



Как бы хорош Obi-Wan не был с концептуальной точки зрения, в результате получилась игра, ужасная во всех отношениях.

вым мечом, 2) тем же усилием воли шмякнуть врага об стену, 3) отразить мечом вражеские выстрелы, 4) подпрыгнуть высоко-высоко и свалиться, задавив многокилограммовым авторитетом, 5) долбануть супостата ближайшим тяжелым предметом, 6) плюнуть на все фокусы и просто обработать его мечом. Простор для фантазии имеется. Сама по себе система фехтования удобна и оригинальна – управление световым мечом возложено на правую аналоговую рукоятку необъятного Xbox'овского джойстика. Нажали вверх — и падаван вертит саблей над головой, вбок — полигонный двойник Макгрегора послушно тыкает мечом в нужную сторону. Если держать "вниз", герой сообразно замирает в блоке, а двойное нажатие в каком-то направлении превращается в связку ударов. Но. Как бы здорово все не было на первый взгляд, не обошлось и без Темной Стороны. Сам Оби-Ван управляется жутко, э-э... расхлябанно — словно представительский "членовоз", он неуклюже вписывается в повороты, имеет неприлично длинный тормозной путь и застревает в узких коридорах. Даже беготня в гуще сражения превращается в пытку, учитывая инерционность всех движений. Сотрудники LucasArts явно перепутали игры, встроив сюда модель управления из SW: Racer Revenge.

Над дизайном уровней корпел специально выписанный отставной военный картограф – спартанская атмосфера геометрически правильных, прихотливо-симметричных лабиринтов, где приходится выполнять миссии в стиле "от забора и до обеда", удручает...



Помоги мне, Оби-Ван Кеноби! Ты — наша единственная надежда!

При дальнейшем изучении содержимого диска становится ясно, что джедайские фокусы и интересная модель махания мечом — единственные вещи, устоявшие при атаке Темных Сил. Все остальное сдано на милость победителя, отчего игра являет собой душераздирающе жалкое зрелище. Над дизайном уровней, судя по всему, корпел специально выписанный отставной военный картограф – спартанская атмосфера геометрически правильных, прихотливо-симметричных лабиринтов, где приходится выполнять миссии в стиле "от забора и до обеда", удручает. И навевает на мысли о невероятной спешке авторов — не из жадности же они отказались от элементарного украшательства бесконечных коридоров хоть какими-то мелкими деталями. А ведь можно было "завязать" на способностях героя поиск секретных проходов, альтернативных маршрутов прохождения, да хоть бы и банальных секретов.

Просто блестяще авторам удался эффект bullet time во время перестрелок и жарких потасовок с применением вашего "горячего холодного оружия". Правда, через некоторое время понимаешь, что это не задумка создателей, а совершенно срамная, ничем не прикрытая тормозня. Похлопаем умению LucasArts программировать для Xbox: коридор с тройкой персонажей — вот и все, что нужно для славного bullet time (или slow mode, кто к какому термину привык). Max Payne, однозначно. Еще одно достижение команды-разработчика лежит в области маскировки: **SW: Obi-Wan** стала первой на нашей памяти игрушкой для Xbox, чей внешний вид целиком и полностью построен на использовании передовых технологий Nintendo 64. Таким образом, выход игры можно рассматривать как настоящий прорыв на фронте эмуляции. Но в качестве полноценного игрового проекта для Xbox эта гуманитарная катастрофа фигурировать никак не может, со всеми ее низкополигонными моделями, спецэффектами уровня пятилетней давности, плоскими битмапами на заднем плане, и... и вообще. Стыд. Министры в аналогичной ситуации посыпают голову пеплом и уходят в отставку, а в LucasArts, как пить дать, никто даже не застрелится... END

NASCAR Racing 2002 Season



100 КРУГОВ АДА

PC **Жанр:** racing **Издатель:** Sierra **Разработчик:** Papyrus Racing Games **Количество игроков:** до 42
Онлайн: http:// www.papyrusracing.com
Требования к компьютеру: PII 450, 64 MB RAM, 3D-ускоритель

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10116

Возрадуйтесь, фанаты серии NASCAR, если таковые среди вас имеются. Вышел самый симуляторный симулятор данной серии – NASCAR Racing 2002 Season. Парад-алле!

Юрий Воронов
voron@gameland.ru

Игры серии NASCAR от компании Papyrus всегда были хорошими сложными симуляторами, рассчитанными исключительно на фанатов. Отличная физика, множество настроек и не слишком яркая графика – вот черты, которые переходили из серии в серию. Не является исключением и новая игра, но это, как ни странно, является ее плюсом, а не минусом.

В игре еще более проработанная физика. По количеству параметров, учитывающихся при езде, она может соперничать с самыми сильными представителями авиасимуляторов. Трудно поверить, но учитывается даже нагрев каждой покрышки, направление и скорость ветра на трассе!



Соперник, поставивший нас в такое неловкое положение, тоже далеко не уехал – законы физики едины для всех.

Играть в игру без рулевого колеса с педалями невозможно. По причине все той же великолепной физики. Нужно плавно жать на газ в поворотах, так как резкое вдавливание в пол или, наоборот, бросание педали ни к чему хорошему не приведет. И всем, кто собирается играть в игру без аналоговых девайсов, могу лишь посочувствовать.

Внутриигровая физика может соперничать с самыми сильными представителями авиасимуляторов. Трудно поверить, но учитывается даже нагрев каждой покрышки, а также направление и скорость ветра!



Заметьте, передо мной едет более двух десятков участников гонок и при этом – никаких тормозов!

Для новичков предусмотрено огромное количество уроков. Вы узнаете все, что должен знать любой гонщик NASCAR. О том, как правильно ездить, о трассах, о правилах, о различных хитростях управления... И учиться есть чему – поверьте. Надеяться сесть за **NASCAR Racing 2002 Season** и сразу же начать побеждать



Вот на таких "глазастиках" мы и будем ездить.

подобно надеждам проехать под радугой.

Конечно, в новой части бессмертной серии присутствуют все гонщики, трассы, автомобили и прочее, прочее по состоянию на начало 2002 года. Но подобный подход стал стандартом, о котором даже не нужно отдельно говорить.

Что еще? Неплохая графика. Модели автомобилей очень симпатичные. Система повреждений, в которой может и лопнуть колесо, и сгореть двигатель от излишней настойчивости в обращении с педалью газа, имеет и хорошую визуализационную часть. Машины деформируются со всех сторон, отваливаются спойлеры, капоты, колеса – все как надо. Дополнительный бонус – проработанные трассы и потрясающая трехмерная кабина.

Думаю, вам уже стало ясно, что игра эта исключительно для поклонников хардкорных автосимуляторов и фанатов серии NASCAR. Посторонним вход воспрещен. Строго. END

rating

Юрий Воронов	8	Лучший симулятор гонок NASCAR, но только для фанатов.
Сергей Амирджанов	7	На удивление неплохая гонка – вышла без особой помпы, но оказалась очень даже играбельной.
Дмитрий Эстрин	8	Одна из лучших гонок на PC за последнее время. Ее отличают исключительно точная физическая модель, великолепная графика.
Юрий Поморцев	7	Когда играет ас – это красиво и интересно. Смотреть на NASCAR 2002 в данном случае – сплошное удовольствие.

30
средний балл **7,5**


Голем
Военная и экономическая стратегия, управление ресурсами и технологическим развитием цивилизации
Захватывающая сюжетная линия
Три расы с различными социальными и экономическими системами
Использование магических сил
40 миссий
60 различных юнитов
15 типов поселений
Будущее Земли и человечества -
в новой стратегии в реальном времени от New Media Generation
Земля. Далекое Будущее. После техногенной катастрофы человечество разделилось на три враждующих клана.
Полководцы стремятся найти и восстановить Голем - легендарную машину, однажды сыгравшую роковую роль в истории планеты.
Возглавь свою расу, добейся экономического могущества, создай мощную армию и опереди противника!
Ставки высоки - победитель будет править миром.
По всем вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru
ИЗДАТЕЛЬСТВО Media 2000
Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru
Доставка по Москве - бесплатно!
Поддержка для зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: sales@media2000.ru
Все права защищены © Media 2000 Copyright.
Минимальные системные требования:
Windows 95/98/2000/NT
процессор Pentium II 300 Mhz
64 Мбайт ОЗУ
CD Rom 16x
видеокарта совместимая с Windows
MS Windows совместимая «мышь»
WWW.MEDIA2000.RU
WWW.NMG.RU
WWW.VKIDS.RU
New Media Generation
Москва, ул. Римского-Корсакова, 3, офис 515
(095) 903-80-98 (095) 903-30-50
e-mail: sales@nmg.ru
NMG™
NEW MEDIA GENERATION

Shadow Force: Razor Unit

В ТЕНИ

НА ДИСКЕ PATCH К НОМЕРУ

PC
Жанр: 3D action **Издатель:** Activision Value **Разработчик:** FUN Labs
Количество игроков: до 8 **Онлайн:** http://www.funlabs.com/razor/
Требования к компьютеру: PII 333, 64 MB RAM, 3D-ускоритель

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF5438

Компания Activision Value специализируется на издании по большей части малобюджетных и, стало быть, невостребованных проектов. Является ли шутер от первого лица Shadow Force: Razor Unit исключением из подобной практики? Делайте ставки, господа!

Анатолий Норенко
spoiler@gameland.ru

Главный герой игры — бравый спецназовец, который по замыслу разработчиков из FUN Labs должен раз и навсегда навести порядок в странах Среднего Востока. Игра состоит из нескольких хаотично связанных между собой уровней, которые сдобрены наличием абсолютно халтурных миссий. В начале нас высаживают на вражеской территории, где необходимо устроить массовый погром. Логично. Успешно выполнив задание, мы оказываемся в катакомбах, откуда после непродолжительных скитаний наш путь лежит в город. Заурядно. Теперь нужно разыскать на базаре связного, с которым нам уже каким-то неведомым образом назначена встреча. И так всю игру. Не захрапеть от скуки удается лишь в особых случаях, да и то не связанных с сюжетом игры.



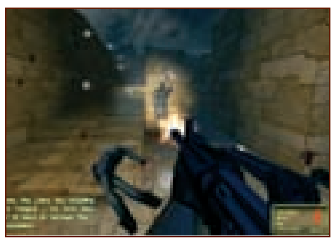
Уровень с самой, пожалуй, изощренной архитектурой.



Дуло пушки смотрит куда-то влево, но это не мешает противнику попадать в нашего героя.

За графическое исполнение разработчикам, как минимум, должно быть стыдно. Прежде всего, бросается в глаза общая аляповатость уровней, а после – супостаты с неуклюжей анимацией и оружием, напоминающим поделки школьников из дерева. Первые места на фестивале "Безвкусица-2002" создателям обеспечены. Ко всему прочему, игра — хороший тест на проверку прочности ваших нервов.

Прежде всего бросается в глаза общая аляповатость уровней, а после – супостаты с неуклюжей анимацией и оружием, напоминающим поделки школьников из дерева.



Остаться в живых в игре достаточно сложно. Даже на уровне сложности Easy.

Имеется в виду чересчур самостоятельное управление, которое так и норовит увести героя из-под контроля. А как изящно дергается экран, когда персонаж передвигается по лестнице!.. Песня.

Говорить об искусственном интеллекте можно ночами напролет, хотя бы по той простой причине, что AI отсутствует как класс. Самым прикольным примером является площадь в городе, на которой разработчики пытались воссоздать видимость повседневной мирской суеты. Они взяли квадратный дворик, кинули туда пяток NPC и попросту предоставили их самих себе. Вроде бы все хорошо, жизнь бьет ключом, люди передвигаются по площадке, но стоит задержать свой взгляд на них чуть подольше, как открываются новые подробности. Сталкиваясь со стеной, NPC отскакивают от нее, как арканоидовские шарики, а затем продолжают свой путь по новой траектории. Выглядит это все неимоверно забавно. Без преувеличения можно сказать, что с таким отношением к делу создавалась вся игра.

Компания FUN Labs начинала свою карьеру с создания технологических демок для Matrox G400 и видеочипсетов от NVidia. Первым ее игровым блином стал шутер Secret Service: In Harm's Way (ау, господин Назаров, – ваш клиент!). Второй проект, как видите, тоже упал поблизости.

Если бы не симпатичная менюшка с оригинальным курсором в виде лазерного луча, **Razor Unit** была бы без малейших колебаний отправлена в Склепик к господину Назарову. Хотя у Славы, по-моему, встречаются пациенты и с более серьезными историями болезней... END

rating

Анатолий Норенко	3	Игра, которая вас потрясет. В самом ужасном смысле этого слова.
Сергей Амирджанов	3	Позорная страница в жанре 3D action. Можно пройти пару миссий, чтобы понять насколько хорош Ghost Recon!
Дмитрий Эстрин	3	Иногда кажется, что такого не бывает и быть не может. Однако мир иногда преподносит сюрпризы. В том числе и неприятные.
Юрий Поморцев	2	Плевок в душу поклонника сладкой парочки Red Storm и старика Клэнси.

11
средний балл
3,7


Компания "New Media Generation" представляет
новый командно-тактический шутер
NMG NEW MEDIA GENERATION
Tom Clancy's
GHOST RECON
15 масштабных (до 400*400 м) карт для однопользовательской игры и 6 специальных карт для многопользовательской игры
До 36 участников в многопользовательской игре
Новейшее оружие, военное оборудование и экипировка команды
Возможность включения в команду специалистов из различных сфер деятельности
В игре моделируются последние разработки в области военно-стратегического программного обеспечения
Великолепная реалистичная 3D графика
Удобный пользовательский интерфейс предоставляет возможности гибкого контроля над действиями команды
Команда "Призраки". Уничтожая зло...
Смертельная опасность угрожает миру. Терроризм назван чумой XXI века. Пока политики спорят о том, как остановить волну террора, тебе предоставляется реальный шанс возглавить элитное подразделение "Призраки" и уберечь мир от гибели.
Будь готов уничтожать базы бунтовщиков и взрывать мосты. Будь готов к марш-броскам в полной амуниции по самым опасным местам. Такая задача способна свалить с ног обычного солдата. Для Призраков же это - просто еще одна работа и еще один день в их жизни.
Минимальные системные требования:
Pentium 266 MHz MMX без аппаратного ускорения либо Pentium 233MMX с аппаратным ускорением, 32 Мбайт ОЗУ, MS Windows 95/98/ME с DirectX 6.0 или выше, DirectX 6.0-совместимая 2D видеокарта 16 бит, 500 Мбайт свободного пространства на диске, дополнительно 100 Мбайт свободного пространства на первичном диске для корректного размещения своп-файла, Direct 3D-совместимая видеокарта, 4-скоростной CD-ROM, Microsoft DirectSound 6.0 совместимая звуковая карта, Internet/Network - TCP/IP соединение, скорость 28.8 KBPS и выше
ИЗДАТЕЛЬСТВО
Media2000
Ubi Soft
Red Storm
©2001 Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm and Red Storm Entertainment are trademarks of Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubi Soft Entertainment company. Tom Clancy's Ghost Recon is a trademark of Rubicon, Inc. under license to Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved.
New Media Generation Москва, ул. Римского-Корсакова, 3, офис 515
(095) 903-80-98 (095) 903-30-50
e-mail: sales@nmg.ru
www.media2000.ru www.NMG.ru www.vKIDS.ru www.GameBox.ru
Эксклюзивным распространителем OEM версий данной продукции на территории России является ООО "Медиа-Сервис-2000", тел./факс 745-01-14, e-mail:sales@media2000.ru.

US Racer



ЭТОТ БЕЗУМНЫЙ, БЕЗУМНЫЙ МИР

PC **Жанр:** racing **Издатель:** Davilex **Разработчик:** Davilex **Количество игроков:** до 2
Онлайн: http://www.us-racer.com **Требования к компьютеру:** PII 450, 64 MB RAM

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF7354

Все же, как ни крути, есть в пресловутой Америке хорошие вещи. Например — дороги и машины. Людям, нечасто заезжающим на своем Chevrolet в звездно-полосатую страну, предлагается оценить их качество в новой игре US Racer.

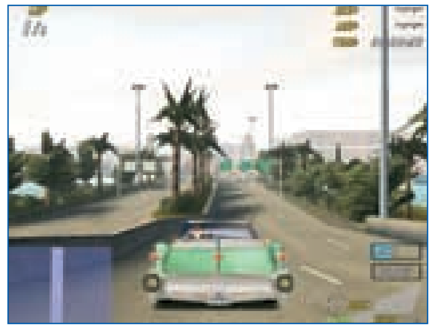
Юрий Воронов
voron@gameland.ru

На этот раз нам предлагают поучаствовать в нелегальном автомобильном чемпионате Америки — **US Racer**. Из огромного числа отвязных претендентов отобраны шесть самых безумных гонщиков — нам предстоит вжиться в роль одного из них. В число счастливчиков попали: первый — сумасшедший фермер на своем пикапе (прямиком из фильма Jeepers Creepers), второй (точнее, вторая) – несостоявшаяся актриса на спортивном кабриолете, третий – не менее несостоявшийся бизнесмен в не менее спортивном кабриолете, четвертый – водитель такси на своем детище-с-шашечками, пятый – дальнобойщик, который никак не обзаведется нормальным тягачом, и шестой – экс-нефтяной барон.

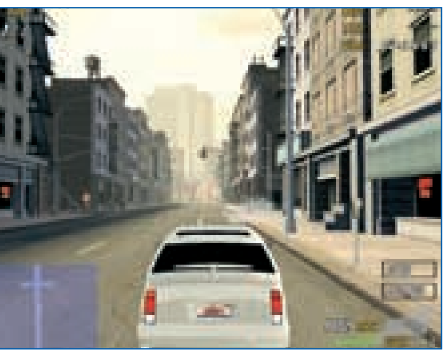


Система повреждений в игре, конечно, условная, но для аркады – более чем достаточно.





Пальмы Майами во всей своей трехмерной красе.



Детализация трасс в игре вполне на современном уровне.

Насаждать безумие и хаос наша сумасшедшая шестерка будет на 11 трассах, проложенных по городам и национальным паркам Америки. В их попали и New York, и Miami, и даже национальный парк Yellowstone. На трассах полно всяческих средств для развлечения игроков — трамплины, баррикады, мусорные баки, фонарные столбы, а так же обычные автомобили (несчастные!) и полиция. Все это заметно прибавляет живости и без того динамичным гонкам.

Игровой процесс — чистейшая аркада. Разгоняемся, распихиваем соперников, совершаем немыслимые прыжки, собираем бонусы на трассе — все как положено. А вот отдельного слова заслуживает интеллект противников. Это профессиональные идиоты. Свои таланты они мастерски скрывают, прикидываясь то эпилептиками, то параноиками. Они, как прирожденные камикадзе кидаются на встречный транспорт, сшибают фонарные столбы, пихают друг друга на стены и вообще веселятся, как могут. Еще больше неразберихи на трассе добавляет полиция, которая всячески пытается искалечить машину любого участника гонок.

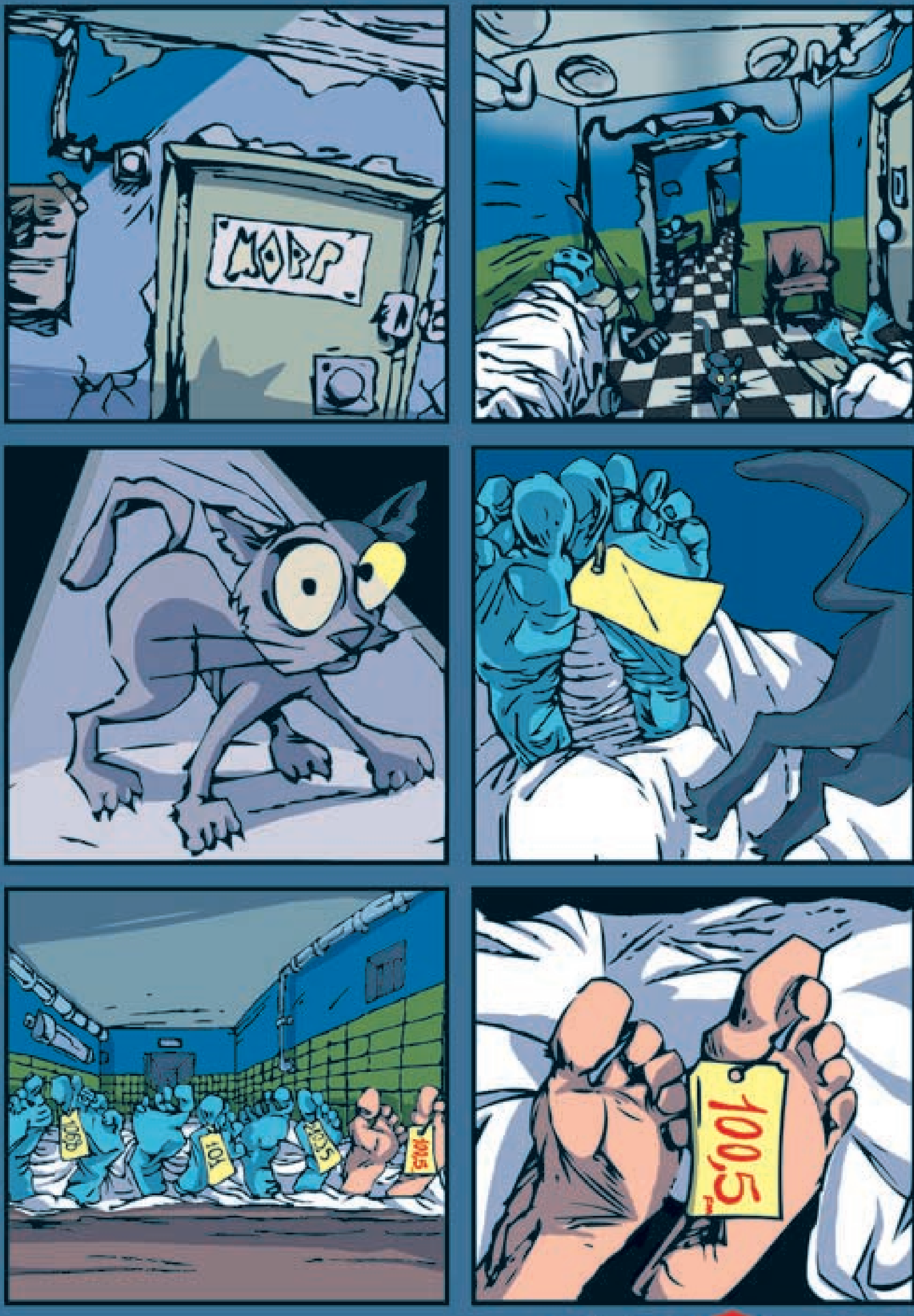
Противники, как прирожденные камикадзе, кидаются на встречный транспорт, сшибают фонарные столбы, пихают друг друга на стены и вообще веселятся, как могут.

Графика в игре яркая, в меру красивая, и главное – не тормозящая. Просто взгляните на скриншоты, они все скажут... Всем, кто ищет веселого развлечения на пару вечеров, советуется непременно. И маленький совет напоследок – не пытайтесь играть в **US Racer** с аналоговым управлением, ей от него становится только хуже. END

rating

Юрий Воронов	7	Весело, ярко, аркадно – что еще можно пожелать на воцарившееся безрыбье?
Сергей Амирджанов	6	Классика аркадных гонок. Если бы не откровенно тупящий AI, с удовольствием накинул еще балл.
Дмитрий Эстрин	6	Веселая гонка, которая, в общем, ни на что большее не претендует и претендовать не может.
Юрий Поморцев	6	Знаете, когда я регулярно вспоминаю эту аркадную гонку? В долгие минуты пребывания в пробках.

25 средний балл **6,3**


МОРГ
100,5

Who Wants to be a Gazillionaire

ШЮТКА

PC
Жанр: logic **Издатель:** Snarfblat software **Разработчик:** Snarfblat software
Онлайн: http://www.snarfblat.com
Требования к компьютеру: P 166, 32 MB RAM

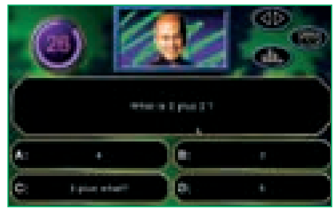
http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=5988

Засилье в чартах ведущих стран «недоигры» Who Wants to be a Millionaire не может не вызывать аллергию у настоящих геймеров. Соседство этой, с позволения сказать, игры с таким хардкором, как Civilization 3 или Max Payne для меня — личное оскорбление. Поэтому не заметить проект Who Wants to be a Gazillionaire (WWtbaG) было невозможно. Ответ возмущенной игровой общественности?

Виктор Перестукин
perestukin@gameland.ru

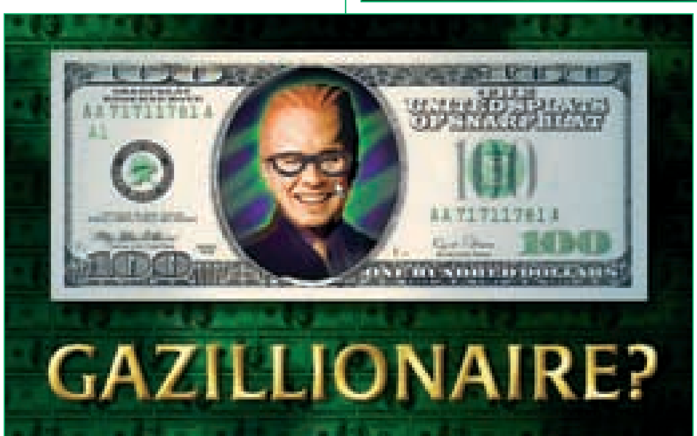
Нет, не стать игре **WWtbaG** народным героем. Харизмы нет, пресновато. Приставить дробовик к голове ведущего, стащить миллион и, стрейфясь, удрать через черный ход — не выйдет. Все тот же **WWtbaM** только с вкраплениями – внимание! – юмора. Шутят по любому поводу, но только без плевков и тухлых яиц в строну оригинальной игры. Что же это вы, хлопцы? Взгляд с ужасом перемещается по экрану: три подсказки?! Количество шагов до миллиона (здесь газиллион, что не суть важно)? Четыре варианта ответа? Шутник-ведущий?! Дайте мне яду!!! Вопросы, о ужас, и те как настоящие! В каком штате родился Франклин? Не смешно.

Snarfblat предлагает увидеть в игре искрометную пародию, шутку. Получилось, если помните, как в "Оч. страшное кино" — та еще пародия. Фильм вроде тоже собирался бросить вызов голливудским штампам и клише. Никто не пострадал. Некий оживляж в игровой процесс привносят веселые рекламные вставки, но они очень редки, а отвечать на вопросы исключительно скучно. В то время как шоу **WWtbaM** является общемировой проблемой, игра бездарно теряет огромную часть оппозиционной шоу/играм аудитории, благодаря своим узколокальным приколам. Чтобы пару раз ухмыльнуться в усы, игроку надо отлично воспринимать английский на слух, разбираться в сленге и фанатеть от современной американской культуры. А я-то хотел видеть пасквиль вроде "Писем темных людей" на тех, кто клепает такие "игры" и тех, кто скупает всякую порочащую компьютерные игры продукцию. Но группа Snarfblat (разработчиками язык не поворачивается назвать) изготовила **WWtbaM: Special edition with Humor**, так как **WWtbaM: Junior** уже есть.





Ну вот, началось… Не знаю я, не знаю!



А помните Deer Avenger, — радикально настроенный лось ставит заметную жирную кровавую точку в череде мерзких Deer Hunter'ов? Вот это действительно альтернативный проект с ярко выраженной позицией. Я спокойно советую **WWtbaG** тем, для кого первые две части "Миллионера" не приносят былого сумасшедшего драйва. Это игра для вас — любители сильных игровых ощущений. END

rating

Виктор Перестукин	5	Шутки бывают неудачными.
Сергей Амирджанов	2	Неудавшаяся пародия – это хуже неудачной игры. Deer Hunter смотрится на фоне Gazillionaire апофеозом здорового юмора!
Дмитрий Эстрин	5	Игровая пародия — это, конечно, всегда оригинально, но в данном случае оригинальностью дело и ограничивается.
Юрий Поморцев	2	Так в каком году родился Франклин?.. Друзья, такие вопросы не тянут на пародию. Это тонкое глумление и издевательство.

14
средний балл
3,5


Используйте
современную технику!
K-SYSTEMS
Irbis Favorite
на базе процессора Intel® Pentium® 4 -
у профессионалов
всегда будет время
для творчества
Использование K-SYSTEMS Irbis Favorite
на базе процессора Intel® Pentium® 4
предоставляет пользователю качественно
новый уровень быстродействия
при использовании самых
ресурсоемких приложений:
нелинейный монтаж,
системы автоматизированного проектирования,
обработка графики,
компрессия потокового аудио и видео.
КАЧЕСТВЕННО НОВЫЙ
УРОВЕНЬ
БЫСТРОДЕЙСТВИЯ
Продукция компании K-СИСТЕМС Гарантия до 3 лет
КОМПЬЮТЕРЫ Irbis
НОУТБУКИ Skybook
СЕРВЕРЫ Patriot
ПРОМЫШЛЕННЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ
www.k-systems.ru
intel inside pentium 4
Сертификат
качества разработки,
проектирования
и производства
ISO-9001
Вся продукция
К-Системс
сертифицирована
Гарантия
до 3 лет
Сервисное
обслуживание
K SYSTEMS
СИЛА
И
ИНТЕЛЛЕКТ
Предприятиям и организациям:
Москва
123363, Москва,
ул. Героев Панфиловцев, д. 10а,
тел.: (095) 495-1167, 948-3650,
факс (095) 742-6305
sales@k-systems.ru
С.-Петербург
(812) 327-6556
Оренбург
(3532) 776-011
Астрахань
(8512) 390-553
Курган
(35222) 34-633
Сыктывкар
(8212) 445-794
Тула «Престиж»
(0872) 307-533, 301-190
Розничные продажи:
Москва
Хомо Техникус
проспект Мира, д. 36,
(095) 280-2800, 280-7159
"Техносила"
м. Щелковская
ул. Монтажная, д.7,
м. Текстильщики
ул. Люблинская, д.37/1,
м. Марксистская
ул. Нижегородская, д.72/2,
м. Молодежная
ул. Ярцевская, д.30,
м. Семеновская
ул. Щербаковская, д.3
(095) 777-8777
Санкт-Петербург
ул. Маяковского, д. 24,
(812) 327-6556, 279-1909
Продажа
техники
в кредит!!!
Intel, логотип Intel Inside и Pentium - зарегистрированные товарные знаки Intel Corporation и его филиалов в США и других странах

Sonic Adventure 2 Battle



Жанр: action **Издатель:** Sega **Разработчик:** Sonic Team
Количество игроков: до 4

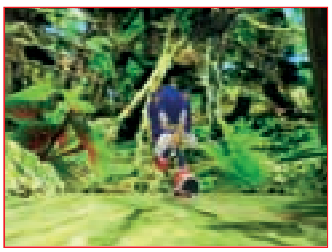
Дополнительная информация: http://www.sonicteam.com

Mario и Sonic подружились. Некогда злейшие конкуренты, компании Nintendo и Sega больше не враждуют между собой. Первым доказательством реальной силы этого альянса стал быстро перенесенный с Dreamcast Sonic Adventure 2, получивший на GameCube дополнительную приставку Battle.

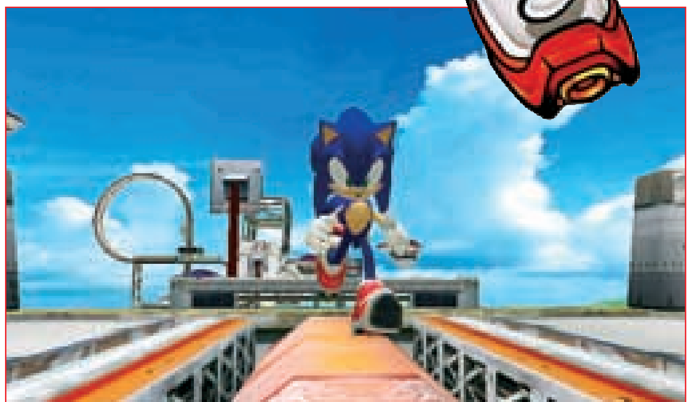
Сергей Овчинников
ovch@gameland.ru

Юджи Нака (Yuji Naka) и его команда Sonic Team всегда считались главными нинтендоманами во всей Sega. Неудивительно, что именно эта студия после объявления новой политики компании раньше других заявила о своих планах по созданию игровых проектов на GameCube. Объявленный на сегодняшний день список пока не слишком впечатляет. Помимо героя этого материала, обещан лишь выпуск дополненной версии Phantasy Star Online, да еще циркулируют жуткие слухи о секретной разработке некой RPG со звездными героями от Sega и Nintendo. А между тем **Sonic Adventure 2 Battle**, доведенный до ума и очищенный от багов, имеет полное право на то, чтобы назваться достойным дебютом Sonic Team на приставках Nintendo.

Впрочем, подход к порту был минималистическим. Графика улучшена лишь в плане качества текстур, полигонные модели доставлены напрямик из Dreamcast. Нет практически никаких изменений ни в построении



В Sonic на GameCube чуть получше текстуры и совсем нет торможения



уровней, ни в схеме прохождения игры. Из дополнений присутствует специальный Battle-режим, состоящий из 14 многопользовательских мини-игр, в которые можно рубиться вдвоем, втроем или вчетвером на одной машине, а также расширенный режим воспитания маленьких очаровательных существ Chao, тесно сплетенный с GBA-версией Sonic Advance. Несмотря на исправленную работу камеры и местами подшлифованный игровой процесс, принципиально игру изменить, конечно же, не удалось. Игра не стала ни на грамм хуже – так что если кто-нибудь не играл в Dreamcast-версию, у вас есть хороший шанс приобщиться к творчеству Sonic Team, теперь уже на GameCube. END

rating

8 **В принципе, это та же самая игра, которая вышла полгода тому назад на Dreamcast с некоторыми дополнениями.**

СКЛЕПИК НАЗАРОВА

911: Fire & Rescue

Жанр: action **Издатель:** Infogrames **Разработчик:** WizardWorks
Онлайн: http://www.infogrames.com
Требования к компьютеру: P 300, 64 MB RAM, 200 MB HDD, 4x CD-ROM

master@gameland.ru

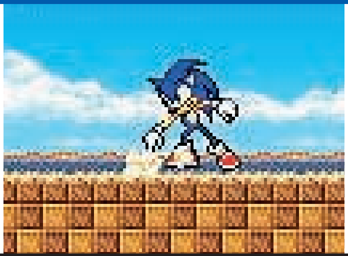
R.I.P.

Каждый воспринял эту новость по-своему. Кто-то в припадке безудержной радости скакал по комнатам, сжигая на люстрах остатки шевелюры, кто-то, погрузившись в раздумья и ванные, пытался понять, что делать и как жить дальше. Все дело в том, что теперь каждый получил возможность реализовать тайную мечту своего детства — стать пожарным. Однако борцов с огненной стихией, которые отправятся спасать людей, зверей и приравненных к ним милиционеров в виртуальный мир игры **911: Fire & Rescue**, неизбежно ждут разочарования. Конечно же, каждый, кто хоть раз в жизни пытался развести костер в ванной или устроить маленький пожар под папиным столом, знает, что тушение очага воспламенения — длительное и увлекательное занятие. К сожалению, разработчики 911: Fire & Rescue решили избавить процесс и от длительности, и, что еще более печально, от увлекательности. Все 17 миссий, в ко-



R.I.P.

Sonic Advance



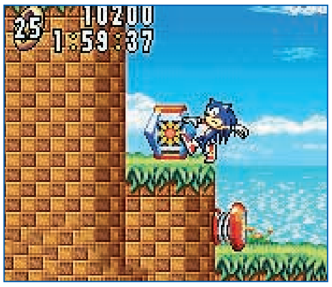
Nintendo GBA **Жанр:** action **Издатель:** Sega/THQ
Разработчик: Sega/Sonic Team
Количество игроков: 1

Дополнительная информация: http://www.sonicteam.com

Выхода новой оригинальной двухмерной игры сериала Sonic все ждали очень долго. Для очередного появления главного героя Sega потребовалась масса времени и мы были вправе ожидать от Sonic Advance какого-то прорыва. Впрочем, решительно ничего нового этот проект так и не показал.

Сергей Овчинников
ovch@gameland.ru

Новый Sonic создан по мотивам первых трех двухмерных серий игры на Mega Drive с кое-какими поправками из мира Sonic Adventure. Так, например, присутствуют сразу четыре играбельных персонажа – Sonic, Tails, Knuckles и Amy, за которых можно проходить одни и те же уровни, периодически открывая ранее недоступные места. Кроме того, в игру включен большой режим выращивания забавных существ Chao, которых можно импортировать из GameCube-версии Sonic Adventure 2 Battle.



Это не самоубийство, а необходимая предосторожность. Перед тем как падать, нужно покачаться на краю



С графической точки зрения игра недалеко ушла вперед от своих предшественников с Mega Drive. Можно сказать, что примерно так она выглядела бы, будь Sonic портирован на SuperNES. Хорошие цвета, средняя детализация, несколько интересных эффектов и милая музыка. Дизайн уровней часто напрямую заимствован из Sonic на Mega Drive, так что игра выглядит больше римейком старых проектов, нежели самостоятельной единицей. В результате игра получилась интересная, но разочаровывающе пресная, не способная чем-либо удивить. Надеемся, что в следующий раз Sonic Team отнесется к проекту всерьез и не станет отдавать его в чужие руки. А до тех пор придется играть в **Sonic Advance**. END

7 rating
Классический Sonic неплохо прижился на GBA, несмотря на то что при создании новой игры разработчики не слишком себя утруждали.

торых приходится заливать пеной офисы, дома и автомобили, проходятся за несколько часов. Возгоревшись из искры, пламя, изображающее пожар, аккуратно сидит на одном месте и покорно ждет, когда его зальют какой-нибудь жидкостью. При этом воспользоваться способом пожаротушения, о котором знает любой представитель мужского пола, по воле разработчиков невозможно. Поэтому интерес к игре пропадает также быстро, как и пиво, когда им приходится тушить горящие трубы. Впрочем, кремировать диск с **911: Fire & Rescue** безусловно стоит. А потом потушить его и действительно почувствовать себя настоящим пожарным. END



R.I.P.

СЕТЕВЫЕ ИГРЫ — КТО ВПЕРЕДИ?

В нашем мире нет ничего бесплатного. Увы! Даже если пользователю что-то и достается "за так", можно не сомневаться — деньги все равно уплачены. Просто их тратишь не ты, а кто-то другой. Даже самые альтруистичные проекты живут за чей-то счет, им ведь тоже нужны и компьютерное время, и сетевой трафик, и администрирование и многое другое. Точно так любой бесплатный и общедоступный игровой Интернет-сервер лишь номинально может быть признан таковым. В смысле — "бесплатным", игрушка-то не из дешевых. Прикиньте хотя бы количество электроэнергии, которое сожрет за год компьютер, где беззаботно резвятся геймеры со всего света! Что уж говорить про трафик... Зачем такие сервера нужны онлайновым сервисам, живущим на доходы от рекламных "кликов" или спонсоров-производителей, объяснять не надо. Тут — чистая коммерция. Намного важнее для оценки степени народной любви наличие независимых, "любительских" серверов...

Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

Любит — не любит — просто ненавидит!

Почему важны именно некоммерческие сервера, понятно. Сегодня большинство Интернет-игр проектируется и создается так, что геймеры могут самостоятельно запускать для них сервера. И дальше этого пункта меню производитель уже ничего контролировать не может!

Полюбилась игра публике – у самой активной ее части появился позыв запустить "свой сервак". Не понравилась – извиняйте, но, кроме "официальных", иных серверов в Сети не обнаружится. Так что обилие серверов в Интернете – самый верный показатель популярности любой многопользовательской "серверной" игры (у **peer-to-peer** игр это не так). И чтобы наши читатели могли не "на пальцах", а "на цифрах" представлять объективную картину (кто, мол, рулит в игровом Интернете...) мы решили, начиная с этого номера, вести регулярные наблюдения за сей переменчивой средой. Помимо простого рейтинга, решено отслеживать также и тенденции – кто набирает обороты, а кто сдает позиции и потихоньку идет ко дну, несмотря на былые заслуги. Но это будет, естественно, в последующих номерах журнала.

Откуда дровишки? Из Kali, вестимо...

Для получения необходимой информации мы использовали возможности статистического анализа игровой системы **Kali** (**www.kali.net**, дистрибутив программы есть на каждом диске журнала).

В феврале сего года мониторинг Интернета устойчиво показывал до 27-30 тысяч серверов. Распределение их по играм приведено на круговой диаграмме (для продуктов, имеющих 1 и более процентов от общего количества серверов).



RtCW проиграл. Почти всем...

Одного взгляда достаточно, чтобы понять – бесспорный лидер **Half-Life** (17794 сервера) и, в частности, его модификации: **Counter-Strike** (8359 серверов) и **CS: Friendly Fire On** (6476)!

Второе и третье место с очень близким результатом делят **Quake 3 Arena** (3644) и **Unreal Tournament** (3281), но даже будучи сложенными вместе эти хиты не дотягивают до сверхпопулярного **Counter-Strike'а**.

А дальше у нас неожиданности!

Пятое-шестое места за **Quake 2** (1118) и... **Return to Castle Wolfenstein** (1084). Похоже, ажиотаж вокруг **RtCW** сник, толком не начавшись, и классический **Quake** "стоИт" в Сети ничуть не хуже новомодного шедевра. Устойчив интерес геймеров к **Tribes/Tribes2**, они имеют примерно по полтысячи серверов, что в сумме близко к **Quake 2** и **RtCW**.

Полюбившаяся знатокам жанра **ST: Elite Force** имела около 1 процента ресурсов и замыкала девятку лидеров.

В разряд "Прочие" (492) вошли все остальные игры, имеющие от 3-8 (**Shogo, Serious Sam, No One Lives Forever, Nascar Racing**...) до 13-104 серверов (**csDOOM** (вау!..), **Rune, Unreal, Delta Force**...).



НОВОСТНОЙ БЛОК

Вирус оказался обычной... отверткой!

Самый большой британский академический компьютер, рассчитывающий модели прошлого и будущего нашей вселенной в Институте Космологии (**Дурхам, www.dur.ac.uk**), неожиданно прекратил работу. Машина производства **Sun Microsystems** стоимостью около 1,5 миллионов долларов и мощностью в 456 миллиардов вычислений в секунду стала бесполезным хламом, благодаря усилиям двух хакеров-иностранцев.

Они использовали весьма оригинальную технологию для преодоления защиты уникального прибора – атака велась не через Интернет или внутреннюю сеть, а путем непосредственного контакта. Вооруженные отверткой и ломиками воры проникали в помещение два дня подряд, надеясь видимо поживиться золотишком из интегральных схем компьютера. Увы, золота там почти не оказалось и злоумышленники, вытащив четыре из двенадцати блоков машины, лишь покорежили их, таская по полу.

На третий день "защита" сработала и воров задержали. Директор Института Карлос Френк (**Carlos Frenk**) потрясен глупостью произошедшего и не может найти разумного объяснения инциденту. Впрочем, полагают, что та поломка машины может быть заказом неизвестных террористов – у воров-неудачников сильный иностранный (арабский?..) акцент.

Пара слов о железе этого суперкомпьютера. Компьютер от **Sun Microsystems** имел кластерную структуру, занимал отдельную комнату и состоял из 128 основных процессоров **Ultra-SparcIII**, 24 вспомогательных процессоров **SunFire**, 112 Гб ОЗУ и 7 ТБ (Терабайт) для данных на винчестерах. Такая емкость долговременной памяти эквивалентна примерно 11000 обычных **CD-ROM'ов**.

Atari была лишь второй...

Многие полагают, что именно **Atari** была первой в мире консолью. Но это не так. Первой полноценной приставочной игровой системой стал **Magnavox Odyssey 100**, выпущенный в 1972 году. Его разработчики – это **Bill Arrison**, **Bill Rusley** и **Ralph Baer**. А суперпопулярная марка **Atari** дебютировала два года спустя (в 1974 году) и именовалась она тогда **Atari Pong**. Настоящую **Atari** мир узнал лишь в 1982, девять лет и 11 систем спустя после пионера жанра **Magnavox**.

Картриджи у Super Nintendo появились случайно...

Да, действительно, первоначально **Super Nintendo** проектировалась совместно с **Sony** и новая консоль (не упадите от неожиданности!) должна была носить гордое имя **Nintendo PlayStation**. Более того, именно этот проект должен был ввести в мир приставок технологию **CD-ROM** для хранения игровых данных.

Но незадолго до завершения работ партнеры разругались, альянс распался, и консоль вышла в свет под именем **Super Nintendo**, с картриджем вместо **CD-ROM'а**. А **PlayStation** пошла своей дорогой... Более подробно об этих передрягах в отношениях **Sony** и **Nintendo** вы можете прочитать в 04(109) номере «**СИ**» в материале «Технический прогресс на службе игровой индустрии». END

Одной строкой...

Закованные в доспехи рыцари поднимали особые таблички, чтобы идентифицировать себя, когда они проезжали мимо короля. Эта традиция легла в основу современного военного приветствия.

Только один человек из двух миллиардов доживет до 116 лет и больше. Увы...

Глаз страуса по своим размерам больше, чем его мозг.

Броненосцы рожают за раз по четыре детеныша и все они всегда(!)... одного пола.

На санскрите слово "война" означает "желание получить больше коров".

В Парагвае разрешены дуэли, но только в том случае, если обе стороны являются зарегистрированными донорами.

Stewardesses («бортпроводницы») – это самое длинное слово в английском языке, которое печатается только пальцами левой руки на стандартной клавиатуре **QWERTY**.

111111111 x 111111111 = 12345678987654321

*При подготовке использовались материалы сайтов **Video Game Tech (vgtech.tripod.com)**, **New Scientist (www.newscientist.com)**, Галистео **(www.galisteo.com)** и собственная информация.*

PLANESHIFT. НЕ ПУТАТЬ С PLANETSIDE!

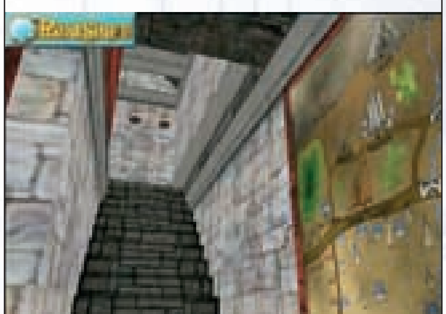
Пару лет назад к MMO проектам относились как к вещам диковинным, и уж тем более идея их господства на игровом рынке казалась абсолютно фантастичной. Дороговизна, не самое высокое качество игрового процесса и графики, глюковатость — все это отталкивало от них значительную часть игроков. Но в тоже время перспектива многопользовательских онлайновых миров ни у кого не вызывала сомнений. Это жанр будущего.

Хорпяков Михаил
gbpp@mail.ru

Что замечательно, бум **MMO** игр начинает набирать обороты на наших глазах, прямо сейчас, вместе с новинкой года в жанре **MMORPG** – **Anarchy Online**. А проект **Planetside** (**http://www.station.sony.com/planetside**) большинство игровых критиков вносит в первую тройку потенциальных суперпроектов года. На мой взгляд, с **Planetside Verant** попадет точно в цель, как это было в случае с ее бессменным (надолго ли?..) лидером онлайнового рынка – **Everquest**.

Но вернемся к теме нашей заметки... В значительной степени рост популярности коммерческих онлайновых проектов на руку геймерам, поскольку в большинстве случаев он ведет к появлению все новых и новых бесплатных или условно-бесплатных Интернет-игр. И не беда, что 80% из них умирает, ведь оставшиеся 20% являются исключительно оригинальными и интересными вещами.

Вполне вероятно, что в число этих 20% в скором времени вольется еще одна фэнтези **MMORPG Planeshift** (**http://www.planeshift.it**). Несмотря на созвучность с уже упомянутым проектом **Planetside**, новая игра сильно от него отличается. Во-первых, она абсолютно бесплатна – и вовсе не



"пока бесплатна, а потом посмотрим". Все по-честному.

В качестве графической основы **Planeshift** команда разработчиков (кстати, итальянцев) решила использовать бесплатный и свободно распространяемый в Интернете движок **Crystal Space 3D** (**http://crystalclear.sourceforge.net**). Очень неплохие текстуры, впечатляющая проработка света и тени – все это можно увидеть на скриншотах. А вот по поводу анимации есть некоторые опасения, связанные с "кустарностью" движка – все же не **MoCap**, и не **id** делала... Но, как говорится, было бы воображение, а остальное приложится. В ролевой-то игре!..

Заявлена поддержка почти всех компьютерных платформ – от **Windows** до **Rhapsody** (!) и **OS/2**, а также большинства методов визуализации (software, **Direct 3D** и пр.). Не обошлось и без стандартного нынче трехмерного звука. К сожалению, о сетевой составляющей игры пока ничего конкретного не известно, кроме того, что она являет собою стандартную схему клиент-сервер.

Но это все технологическая составляющая проекта – традиционно самое слабое место бесплатных **MMORPG**. Гораздо интереснее в **Planeshift** выглядит собственно игровой мир.



Главный город – **Yliakum** (все имена собственные привожу в оригинале – слишком уж авторы изощрялись, выдумывая их) находится внутри огромного сталактита, который в свою очередь свисает с потолка гигантской пещеры. Освещаемый гигантским кристаллом, город состоит из восьми "уровней", равномерно распределенных по высоте внутри сталактита. В этом мире игрокам предстоит исследовать запутанные лабиринты, величественную долину гейзеров, великие озера и прочие оригинальные места.

Главная задача разработчиков – создать в таком окружении максимально "правдоподобную" модель общества, в том числе реалистичную экономическую и политическую модель.

Надеюсь, никого не смутит обменный пункт внутри сталактита? А таковые планируются, так как в мире **Planeshift** ликвидную ценность имеют сразу несколько "валют". На официальном сайте игры в качестве примера, объясняющего основные принципы местной экономической системы, приведен своеобразный прайс-лист на типовые товары и услуги внутри игры. К примеру, пиво обойдется вам в два **trias**, а "рабочая лошадка" –

Надеюсь, никого не смутит обменный пункт внутри сталактита? Таких пунктов будет множество, ведь ликвидную ценность имеют сразу несколько "валют". В качестве примера на официальном сайте есть прайс-лист на типовые товары и услуги. Так, пиво обойдется в два trias, а "рабочая лошадка" — птеродактиль — уже в 45 тысяч trias или 180 circles...

птеродактиль – уже в 45 тысяч **trias** или 180 **circles**. Кстати, о животных. Помимо летающего динозавра, в воздухе мы сможем встретить еще и гигантскую летучую мышь – настоящего «дальнобойщика» из **Yliakum**.

Из классических характеристик **RPG**. В мире Planeshift соседствуют двенадцать рас – от людей и эльфов до совершенно невероятных энкидукаев, кранов и диаболей (?!). На сайте игры для каждой расы размещена краткая характеристика и история. В остальном – классика: покупка-продажа всевозможных мечей, дубинок, щитов, доспехов и прочего барахла, взаимодействие с **NPC** и другими игроками, чат, приключения и квесты, постепенное развитие персонажа с уникальной системой навыков и умений, развитая магическая система из шести школ (по несколько десятков заклинаний в каждой) и тому подобные традиционные аспекты **MMORPG**.

Главный смак **Planeshift** – возможность построить свой замок и уже из него вести политические и экономические игры с другими влиятельными обитателями мира. Тщательно прорабатываемая экономико-политическая система игры должна позволить создавать кланы, организации, торговые гильдии и прочие кооперации для еще более захватывающего мультиплеера.

В заключении о ближайшем будущем проекта. Команда **Planeshift** собирается в скором времени выпустить рабочую демо-версию игры, которую смогут испробовать все желающие (проверьте на **http://www.planeshift.it/download_client.html**, может уже доступно?..). Тогда-то мы обязательно поведаем о реальных впечатлениях от игрового процесса. Хотя не исключено, что данному проекту вовсе не суждено стать полноправным участником игровой сцены – все зависит от терпения разработчиков и, соответственно, нашего внимания к результатам их работы. END

XP: ПОСЛЕДНИЙ ГЕРОЙ

Эх, как же непривычно сидеть на родном 98-ом после этого скандального Windows XP. Даже и не знаю, остались ли еще люди, которые после всех известий о передрягах с винчестерами оставили на своих машинах XP. Не сложно предположить, что их количество пока явно уступает числу пользователей того же 2000-ого или 98-ого SE. Но все же — осмеливаемся предложить несколько советов и комментариев бывалого пользователя Windows XP, изрядно покопавшегося во внутренностях системы. Они посвящаются тем, у кого на винчестере все еще живет XP и кто упорно продолжает использовать ее в качестве игровой платформы.

Артем Ивашкин
ivashs@mail.ru

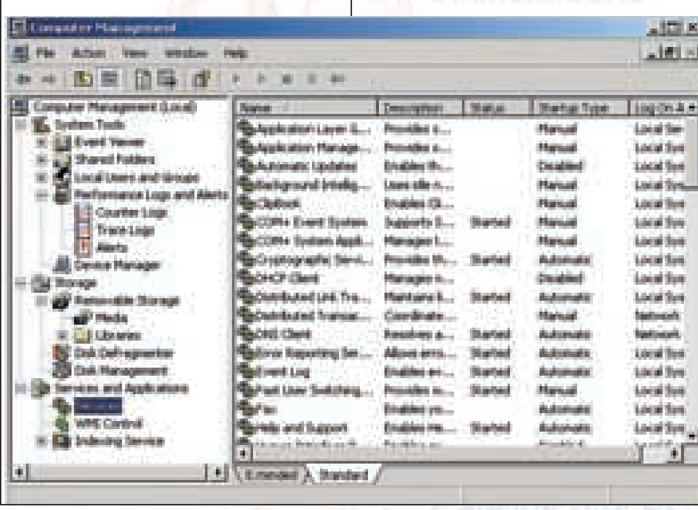
Начнем, пожалуй, с до боли любимой кнопочки **Start**. Те, кому кажется, что процесс всплывания главного меню слишком медленен, могут уменьшить значение параметра реестра **HKEY_CURRENT_USER/Control Panel/Desktop/MenuShowDelay**, которое по умолчанию равно 400. Сделайте его, например, нулевым.

В моментально выскочившем главном меню вы наверняка заметите множество ненужных программ (**Games**, **MSN Messenger**, **MSN Explorer** и др.), которые автоматически устанавливаются при инсталляции системы, но не удаляются с помощью **Add/Remove Windows Components**. Как с ними бороться? Следуйте инструкциям:

1. Откройте директорию **windows/inf**, найдите файл **sysoc.inf**.
2. Сделайте копию этого файла (например, **sysoc2.inf**).
3. Откройте файл **sysoc.inf**. Каждая строка в этом файле представляет компонент, который можно увидеть в окне **Add/Remove Windows Components**.
4. Удалите у ненужного компонента параметр **hide**.
5. Сохраните файл **sysoc.inf** и перезагрузитесь. После этого вы увидите в **Add/Remove Windows Components** те компоненты, у которых был удален параметр **hide**.
6. Выберите компонент и удалите его с машины.

Чтобы **Windows Messenger** не грузился при запуске операционной системы **Windows XP**, откройте реестр и удалите параметр: **HKEY_CURRENT_USER/Software/Microsoft/Windows/CurrentVersion/Run/MSMSGS**.

Internet Explorer ver. 6 можно настроить на автоматическое удаление временных файлов. Запустите браузер, выберите **Tools/Internet Options/Advanced**, выберите раздел **Security** и отметьте позицию **Empty Temporary Internet Files Folder When Browser is Closed**.



Больше того, в **XP** есть великолепная возможность автоматически уничтожать зависшие окна в системе. Итак, снова открываем реестр и устанавливаем параметры в **HKEY_CURRENT_USER/Control Panel/Desktop**:

- **HungAppTimeout** – время в миллисекундах, через которое неотвечающее приложение считается зависшим.
- **WaitToKillServiceTimeout** – время в миллисекундах, через которое неотвечающее приложение будет удалено из памяти.
- **AutoEndTasks** – автоматическое удаление зависших программ из памяти (ключ 1 – включить данный параметр, 0 – выключить).

Также появилась возможность снимать задачи из командной строки. Наберите (предварительно выбрав **Run**... из меню **Start**) **taskkill /pid** и номер задачи или просто **tskill** и номер процесса. Номер можно узнать, набрав команду tasklist, которая сообщит также дополнительную информацию о том, что происходит в вашей системе.

Чтобы удалять файлы, не сохраняя их в "мусорной корзине", опять же выберите **Run**... и наберите **gpedit.msc**, затем выберите **User Configuration**, **Administrative Templates**, **Windows Components**, **Windows Explorer** и отметьте флажком **Do not move deleted files to the Recycle Bin**. Покопавшись в **gpedit**, можно найти массу параметров системы, однако, будьте осторожны – изменение значений некоторых из них может привести к нежелательному поведению компьютера.

Еще один интересный момент. Вы можете исполнять программы от имени другого пользователя, причем без выхода из системы и повторной регистрации. Щелкните на значке правой кнопкой, выберите **Run As**... и введите имя пользователя и пароль. Они будут действовать до окончания текущего сеанса работы. Это особенно полезно, когда нужно получить права администратора для установки программы, что случается очень часто. Имейте в виду, что многократно исполнять программы под разными именами – занятие увлекательное, но оно может привести к непредсказуемым эффектам.

XP открывает архивы **Zip** папками – это очень удобно, если у вас быстрая машина. На более медленных системах можно заставить **XP** отказаться от данной функции, набрав в командной строке: **regsvr32 /u zipfldr.dll** – отключить **ZipFolder regsvr32 zipfldr.dll** – включить **ZipFolder**

В **XP** встроена технология сглаживания шрифтов на экране **ClearType**, но по умолчанию она выключена. Чтобы ее включить, щелкните правой кнопкой мыши на рабочем столе, выберите **Properties**, **Appearance**, **Effects**, затем найдите во втором падающем меню **ClearType** и включите эту опцию. Луч-

Полезные и самые "горячие" клавиши Windows XP:

Windows + [D]: Свернуть все окна

Windows + [E]: Display Windows Explorer

Windows + [F]: Меню поиска файлов

Windows + [CTRL] + [F]: Поиск компьютера

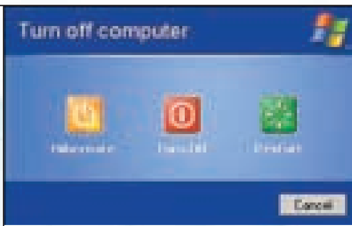
Windows + [F1]: Меню центра помощи и поддержки

Windows + [R]: Меню запуска (Start->Run...)

Windows + [ ]: Меню System Properties

Windows + [W]: Открыть менеджер утилит

Кстати, все сочетания клавиш, кроме последней, работают и в старых версиях Windows (проверено в Win98 SE, а также Win2k – здесь работает и последняя комбинация).



шие результаты получаются на лэптопах. Вещь очень красивая, только вот памяти съедает довольно много. Если хотите использовать **ClearType** и на экране приветствия, присвойте параметру **HKEY_USERS/DEFAULT/Control Panel/Desktop/FontSmoothingType** в реестре значение 2.

Напоследок немного о скрытых возможностях системы. Одним из главных нововведений в области безопасности **Windows XP**, можно считать **Internet Connection Firewall**, простой и достаточно эффективный **firewall**, правда контролирующий только входящий трафик. Чтобы включить **Internet Connection Firewall**, выберите ваше Интернет-соединение (в папке **Dial-Up Connections**), щелкните на **Properties** и выберите вкладку **Advanced** для настройки локального **Firewall**.

В **Windows Explorer** файлы можно переименовывать скопом. Выделите в окне группу файлов, щелкните правой кнопкой по одному из них и, если нужно, переименуйте его. Все выделенные файлы получат имя указанного файла с индивидуальными номерами в скобках. Кроме того, значки в папке можно организовать в упорядоченные по алфавиту группы – для этого выберите **View, Arrange Icon By… Show In Groups**.

Также в **XP** существует встроенная возможность записи **CD-RW**. Для этого произведите следующие действия:

- Предварительно настройте параметры записи (откройте свойства привода **CD-ROM**, после чего выставите необходимые параметры в закладке **Recording**).
- Затем выделите папки и файлы, которые вы хотите записать, щелкните правой кнопкой мыши, затем выберите **Send To** и укажите привод **CD-ROM** либо перетащите файлы на **CD**, как на обычный винчестер или дискету. Нечто подобное происходит в **Adaptec DirectCD**, но **Microsoft** использует другую технологию (о чем, кстати, открыто заявляет в процессе работы). END

РУЧНАЯ РАБОТА

Вопрос "что и где искать геймеру в Сети?" – актуален всегда. Мы продолжаем знакомить вас с вариантами решения проблемы. Помимо обычных поисковиков, безусловно, большое подспорье окажут специализированные сервера, так называемые "аннотированные каталоги" многопользовательских игр. Звучит заумно, но это полезные и информативные сайты, где информация отобрана вручную. Что в свою очередь позволяет не утонуть в море игровых ресурсов Сети.

Евгений Морозов
morozik@chat.ru

Аннотированный каталог многопользовательских онлайновых игр – это большое собрание ссылок на **online-игры**, как правило, с подразделением по жанрам: **action**, **strategy**, **RPG**, **sport**, **classics**, **networks** (игровые сервисы) и т.д. Иными словами, своего рода Интернет-библиотека. Главная ценность каталогов в том, что каждая ссылка содержит небольшую аннотацию: условия оплаты (если игра не бесплатная), системные требования к компьютеру, краткое описание, скриншоты, рейтинг и т.д.

Каталогов игровых ресурсов в Сети великое множество, но, увы, далеко не у всех получается хорошо…

Классика жанра – это **Multiplayer Dot Com**, а в Рунете – есть его превосходный аналог – "**MPOG по-русски**".



Multiplayer Dot Com
www.multiplayer.com

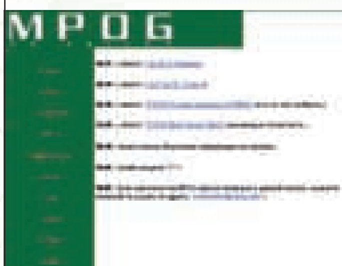
Это один из старейших аннотированных каталогов в Сети. Он собирает ссылки на **online-игры** с 1996 года. Генеральное направление коллекции – многопользовательские игры, в которых соперничают реальные люди. Ежедневно сервер посещают около 2 тысяч человек, а всего сервер обрабатывает примерно 25 тысяч запросов в день.

Сайт постоянно обновляется и пополняется. Свыше 4 тысяч подписчиков сер-

вера еженедельно получают по e-mail информацию о новых поступлениях и обновлениях. На многих поисковых машинах сайт **Multiplayer Dot Com** получает первое место при поиске по ключевому слову **multiplayer**. Кроме именно игровых ссылок сервер содержит массу другой полезной информации: о разработчиках многопользовательских игр, лигах, игроках и прочих околоигровых сетевых ресурсах.

MPOG по-русски
www.mpog.spb.ru

"**MPOG по-русски**" – лидер среди российских аннотированных каталогов



многопользовательских игр. Сервер постоянно пополняется и обновляется. Появляются новые разделы – пока их 10. Наиболее полно (по числу ссылок) на "**MPOG по-русски**" представлены **action**, **RPG**, **sport**. Также заслуживает отдельного упоминания чрезвычайно обстоятельная и полная подборка раздела стратегий (**strategy**). Их тут несколько десятков – про многие, я уверен, вы даже и не слышали!

Все ссылки систематизированы по жанрам, отмечена доступность ресурса (платный/бесплатный). Сайт имеет очевидную и очень удобную навигацию. Впрочем, есть и кое-какие недоработки, например, пока пуст раздел **Linkz**... Но даже в нынешнем виде "**MPOG по-русски**" полностью соответствует всем требованиям, предъявляемым к таким ресурсам.

Сайт посещается пока не столь уж часто, занимая в рейтингах 200-300 места. В среднем бывает 70, максимум – 100 посетителей в день. Надеюсь, вскоре эти цифры возрастут, сервер буквально на глазах становится все более популярным. Приятно осознавать, что и в российской части Интернета уже есть серьезная альтернатива западным информационным серверам.

Каждый из описанных каталогов содержит несколько сотен ссылок на многопользовательские игровые ресурсы в Интернет. Удивительно, но сравнительный анализ описанных ресурсов показывает, что никто друг друга полностью не повторяет, каждый по-своему уникален. Скажем, **Networks** (игровые сети), **classics** и карточные игры лучше искать на **Multiplayer Dot Com**, а игры жанров **action**, **RPG** и **strategy** – на «**MPOG по-русски**».

Но есть и безусловные совпадения. При кажущейся неисчерпаемости Интернета, лидеров должен упомянуть каждый информационный ресурс. В нашем случае это:

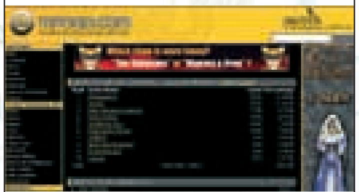
- ***Battle.Net (www.battle.net)***
- ***BeZerk (www.bezerk.com)***
- ***Engage Games Online (www.gamesonline.com)***

и в меньшей степени:

- ***2AM (www.2am.com)***
- ***Game TV (www.gametv.com)***
- ***Games Zone (www.gameszone.com)***
- ***Igames (www.igames.com)***
- ***The Internet Game Network (igame.net)***
- ***Kali (www.kali.net) и т.д.***

А вот еще несколько адресов серверов, представляющих собой коллекции ссылок на игровые ресурсы, которые нельзя строго отнести к классическим аннотированным каталогам многопользовательских онлайновых игр, но они информативны и полезны.

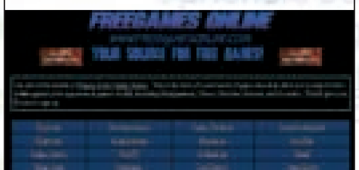
Multiplayer Online Games Directory
www.mpogd.com



Отличное руководство по многопользовательским играм в Интернете. Сайт регулярно обновляется и пополняется. Большой серьезный раздел посвящен бета-версиям игр. Отдельной рубрикой выделены бесплатные игры.

Free Games Online
www.freegamesonline.com

Сайт полностью посвящен бесплатным играм всех видов: **online**, **offline**, **shareware**, **freeware** или



multiplayer. Разработчики явно думали о широком круге пользователей – сайт создан на 6 языках: английском (по умолчанию), испанском, французском, немецком, итальянском, португальском. Русскоязычной версии, к сожалению, нет.

Здесь собрана обширная информация о следующих видах бесплатных игр:

- **Emulators** (эмуляторы) – программы, которые позволяют запускать на вашем компьютере игры для старых консолей или компьютерных систем, например, **NES** или **Commodore 64.**
- **Shareware** (условно-бесплатные игры) – содержат различные ограничения, например, только часть игры. Их цель – заинтересовать вас в покупке полной версии.
- **Freeware** – полностью бесплатные, свободно распространяемые игры.
- **Abandonware** – старые игры, которым больше 2-х лет и которые уже не продаются.
- **Qbasic** – игры, написанные на специальном языке **Qbasic**, обычно небольшие и компактные. Но для запуска требуют специального интерпретатора.
- **Text Adventure** (текстовые приключения) – старый тип игр, не поддерживающих графику, используя вместо нее текстовые описания. Обычно маленькие и компактные.
- **Online игры** – подразделяются на **Multiplayer** (многопользовательские игры) и **Java+Shockwave**. В первом случае вы играете в онлайне с другими людьми, а во втором случае – прямо из браузера.
- **WebTV** совместимые игры.

Multi-Player Online Gaming dot Com
www.mpog.com

Сайт содержит обширную информацию по многопользовательским играм, как



по уже продающимся, так и только находящимся в разработке. Этот старейший многопользовательский проект, к сожалению, сейчас находится в некоторой стагнации...

DOWNLOAD: КОДОВЫЙ НОМЕР VER. 3

НА ДИСКЕ FILE К НОМЕРУ

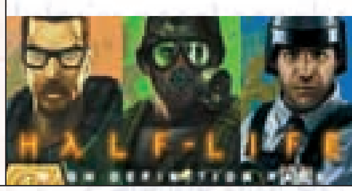
Станислав Полозюк

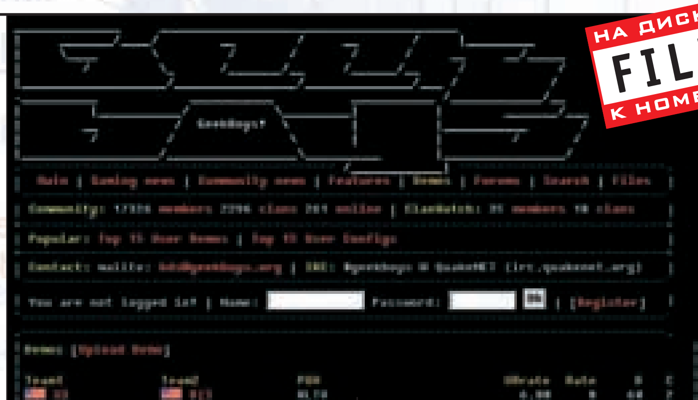
Если журнал дорос до сотого номера, это просто знаменательное событие. Но если он дожил до номера, содержащего три одинаковые цифры – это совсем другой праздник. Мистический. Ведь число три люди любят больше всего. Водка – на троих, гулять, так "до третьих петухов" и так далее. В программировании наблюдается такая же мистика. Хорошая утилита или программа дозревают именно к третьему релизу (или сгнивают на втором...). Примеров тому море: **Windows** повзрослели к версии **3.x**, **Internet Explorer** набрал обороты и стал всерьез пинать **Netscape** лишь в своей третьей инкарнации...

Конечно, и после третьей версии никто не запрещает выпускать удачные релизы, вводить поддержку новых технологий, но, согласимся, чаще всего третий релиз (версия) становится знаковой. И если утилита доросла до трех единичек, стоит обратить на нее внимание. Жаль, что не каждая прога может отметить такой "**День Рождения**"...

Давайте вместе поздравим таких игровых юбиляров и начнем, пожалуй, с ботов и утилит к всенародно любимым **HL** (и **Counter-Strike** с **Opposing Force**), **Duke Nukem 3D** и **Quake'y**, версии которых начинаются с тройки!

Half-Life Botman ver. 3.0
Интернет:
http://www.planethalflife.com/botman/ или
http://www.fileplanet.com/dl/dl.asp?planethalflife/botman/PGBot.zip
Размер: 450 кб





Оценка: 7
Статус: Freeware

Botman – первый бот, который дал пользователям возможность модификации (подобно **TFC**) без наличия исходного текста программы.

HLB доступен для **Half-Life Deathmatch**, **Counter-Strike**, **Opposing Force** **Deathmath** и **Team Fortress Classic**. Конечно, по нынешним меркам не самый крутой бот, но зато какой простор для творчества! Устанавливайте и пробуйте, что ж еще делать с такой полезной версией?

GeekPlay ver. 3.0
Интернет:
http://www.geekboys.org/geekplay/do

СОВЕТ: Для установки всех ботов требуется установить патч Half-Life до версии не ниже 1.1.0.0. Ну, это не беда. Самый последний патч версии 1.1.0.8 можно найти на ftp://ftp.axg.net/half_life/patches/hl1108.exe. Вес патча, конечно, огорчит. Не каждый сможет скачать 74,7 МБ (причина этого одна: плохая, нет, даже ужасная связь). Именно для таких страдальцев сообщаем, что на http://www.file-search.ru/cgi-bin/s?q=hl1108.exe&w=a&t=f&m=20&o=h&s1=&s2=&d=&p=&p2=&x=20&y=17 есть полный список патчей. Можно выбрать себе что-то менее "тяжелое". Впрочем, геймеров с ПЛОХОЙ связью (а таких, к сожалению, большинство) это мало обрадует. Другие патчи тянут не менее, чем на 50 МБ...

wnload.php?file=GeekPlay2-3.0.zip&app=geekplay
Размер: 3 Мб
Оценка: 8
Статус: Freeware

GeekPlay – "магическая" утилита для **Half-Life**. Эта программа позволяет без лишней возни с консолью просматривать как **HLTV**, так и демки, записанные обычным способом. Полезная штуковина, которая не раз пригодится геймеру.

Существует и **GeekPlay 3.0.1** – дополнение к **GeekPlay 3.0** . Устанавливается она только на предыдущую версию.

В отличии от предшественника, **GerkPlay 3.0.1** поддерживается протокол 43, который позволяет просматривать демки, записанные не только для **Half-Life** версии **1.1.0.8**, но и для старых версий – вплоть до **1.1.0.4**. Это, безусловно, огромный плюс. Найти **GeekPlay 3.0.1** можно на **www.geekboys.org**. Размер утилиты невелик – 36 Кб (помните, на машине должна стоять предыдущая версия 3.0).

WorldCraft ver. 3.3

Интернет: http://www.half-life.ru/cgi-bin/countdown/countdown.cgi?download/utilits/files/wc33.exe
Размер: 1,9 Мб
Оценка: 9
Статус: Freeware

WorldCraft – "**Мировое искусство**"... И это действительно так. Я говорю о редакторе уровней (карт) для **Half-Life**. Занятная вещь, которая может отнять время. Много времени. Но велик соблазн создать свою карту, верно? С **WorldCraft** – это легко. Качайте последнюю, лучшую на сегодняшний день версию **3.3**. Удачи в дизайнерском деле!

GoingUP ver. 3.0

Интернет: http://www.plan-etquake3.net/download.php?op=getit&lid=35
Размер: 1,72 Мб
Оценка: 10
Статус: Freeware

Недавно свет увидела очередная версия специализированного мод-браузера **GoingUP 3.0,** обеспечивающего быстрое получение информации об интересующих модификациях, а также для оперативного отслеживание их новых версий.

В базе данных **GoingUP** есть моды для **Half-Life**, **Unreal Tournament** и **Quake III Arena**. В общем, еще одна классная примочка. И главное, с номером три.

Strange Saver ver. 3.0

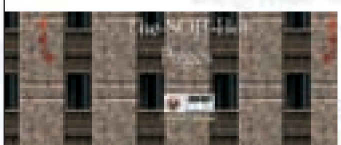
Интернет: http://games.sakhalin.ru/mod/str-sav3.zip
Размер: 16 Кб
Оценка: 8
Статус: Freeware

Strange Saver – один из немногих скринсейверов для **W95/98/NT/2k**, который проигрывает демки **Quake 2, Quake 3: Arena, Half-Life**. Очень украшает рабочий стол.

SOB-Bot ver. 3.0

Интернет: http://home.wanadoo.nl/slinkers/files/sobbotpp.exe
Размер: 240 Кб
Оценка: 7
Статус: Freeware

Новая версия мода **Sob-Bot**, а именно 3.0, вышла сравнительно недавно. Бот исключительно для **Duke Nukem v1.4/1.5 Atomic Edition** (**Plutonium Pak**) и для



Duke Nukem v1.3d. Только в версии **1.3d Sob-Bot** будет конвертирован из версии **1.4/1.5 Atomic Edition**.

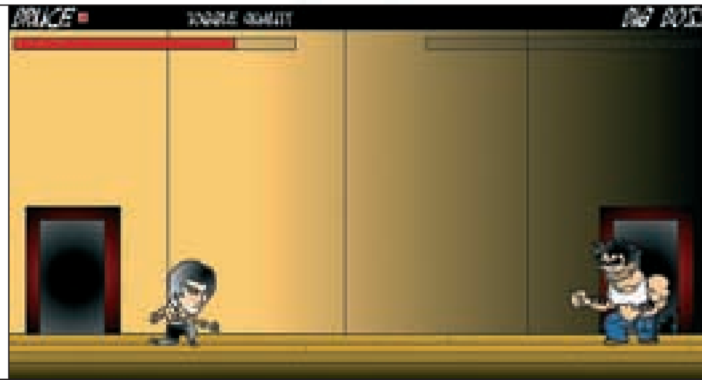
Нельзя сказать, что бот – само совершенство. Но он неплох, и на данный момент ничего лучше для Дюка просто нет.

"Ничто не вечно" — гласит народная мудрость. Появились конкуренты и у SwatBot. Речь о PodBot 2.5, он сейчас считается лучшим ботом для CS, благодаря поддержке большого количества карт и почти "человеческой" игре. Бот реагирует на Флешки, подчиняется многим radio-командам, а также хорошо умеет ставить/разряжать бомбу и спасать заложников. Скачать его можно с ftp://ftp.counter-strike.ru/pub/halflife/cstrike/bots/podbot/pod25ins.exe.

...Позвольте на сей оптимистической ноте откланяться. Ждите теперь 222 номера СИ, дабы там, в очередной раз, прочитать про моды, боты и утилиты версии 2.22 или 2.0. А чтобы не скучать в ожидании 222 номера, пробуйте вышеприведенные примочки. Ну, и не злоупотребляйте «на троих» и, конечно, следите за новостями игровой индустрии... END

Скажи “гуд-бай” своему свободному времени!

TIME KILLER



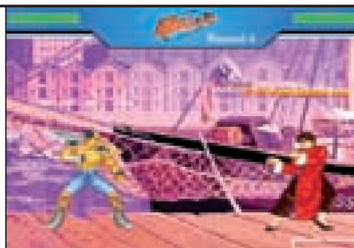
Алексей Усачев
us@gameland.ru

Прежде, чем начать свое повествование, позвольте мне сделать краткую вводную... Что есть **Time Killer** и с чем его едят? **Time Killer** – это весьма распространенный термин в Интернете, некий ресурс, с помощью которого можно легко и весело скоротать время. Если быть более конкретным – рабочее. Сами понимаете, если рабочий день длится, например, 9 часов, необходимо использовать каждую свободную минуту, чтобы расслабиться. Вот для таких ситуаций “таймкиллеры” и предназначены.



Два самых распространенных типа “таймкиллеров” – это сайты, которые делают ежедневные обзоры Flash-игр, собирая самые интересные ресурсы в Интернете, и сайты, которые сами являются создателями Flash-игр и Flash-анимаций. Всем уже давно известно, что технология **Macromedia Flash** в последнее время весьма популярна и все чаще применяется для оформления сайтов. Основанная на векторной графике, она позволяет создавать весьма эффектные вещи.

Идея делать игры на Flash’е относительно нова, но с каждым днем все больше и больше людей оказываются привлечены к этому виду деятельности. Сами по себе игры незамысловаты и просты, но в то же время способны поглотить человека на пару-другую часов. В принципе, очень близки к



ним и развлекательные Flash-анимации, которым мы также постараемся уделить внимание в будущем.

Однако наша текущая тема – игры и еще раз игры. Предупреждаю сразу, если вы радикальный поклонник высокотехнологичных игр, лучше сразу идите в объятия **Return to Castle Wolfenstain**. Но ежели вы таковым не являетесь, усаживайтесь поудобнее...

Первым “таймкиллером” будет **SuperFighter** – если кто помнит, еще на **Dendy** был такой кровожадный файтинг, в котором значительную роль играли разные полумагические приемы. Так вот, энтузиасты решили возродить ее и переписать на **Flash’е**. Правда, игра получилась не совсем такой, какой была когда-то, однако, фанаты оригинального **SuperFighter’a** разочарованы не будут...

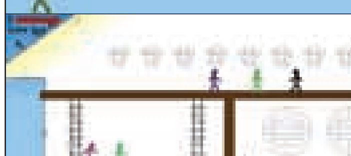
Вторая игра, которой стоило бы уделить внимание – это похождения легендарного китайца, который умеет открывать двери своим телом, Брюса Ли. Что характерно, игра так и называется – **Bruce Lee**. Она на порядок красивее предшественницы, да и прикольнее. Особенно порадовала голова Брюса – ее размеры крайне “пропорциональны”. Огорчило небольшое количество ударов – ногой, рукой, да и все. Однако разработчики постарались разнообразить игру, и с прохождением новых этапов вас будут ждать новые сюрпризы.

Плавно мы подбираемся к самому вкусному. Но прежде хотелось бы уделить отдельное внимание безбашенным творцам из **XiaoXiaoMovies** (**http://www.sfdt.com/flash/Xiao_Xiao/**). Дело в том, что эти ребята начинали делать вовсе не игры, а непродолжительные анимационные ролики. Главными действующими лицами в них были черные человечки, точнее, схематичные фигурки человечков, которые вечно не могли между собой чего-то поделить и постоянно дрались. Буквально после первых двух роликов творчество **XiaoXiaoMovies** стало чрезвычайно популярно и поклонники рьяно возжелели продолжения “серии”. Сейчас в Интернете уже можно найти седьмую серию саги, причем, последняя обрывается на самом интересном месте предательскими словами *to be continued*...

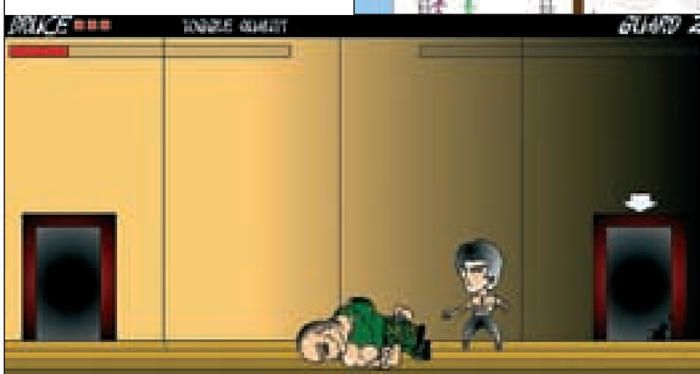
На этот раз разработчики создали две игры, в которой мы сами можем почувствовать себя маленькими черными человечками, владеющими приемами рукопашного боя. Первая, пожалуй, не очень удалась, ибо в ней отсутствует часть понравившихся зрителям в роликах кровавых приемов (отрывание голов, например). Как и в большинстве подобных игр, ведется подсчет очков, а значит, можно устраивать импровизированные соревнования.

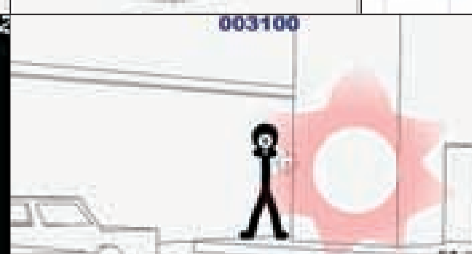






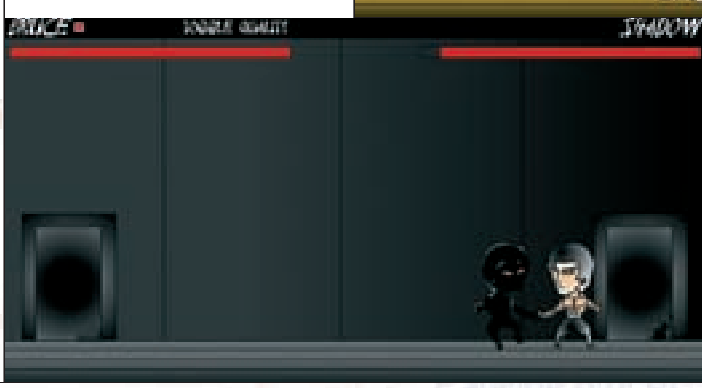






Вторая же игра представляется более привлекательной. Эдакий **3D action** с видом от первого лица – достаточно красивый, хоть и нарисованный в “карандашном” стиле. Из оружия – только шестизарядный револьвер, но его более чем достаточно. Не забывайте вовремя перезаряжать ствол, и сразу смело начинайте с самого высокого уровня сложности.

Все описанные игры вы можете найти на диске к прошлому номеру (**05’2002**). Чтобы просмотреть ролики и, собственно, поиграть у вас должен быть установлен **Macromedia Flash**...




ЛОРДЫ ВОЙНЫ
Warrior Kings
180 заданий на 9 картах в режиме одиночной игры
Баталии на открытых пространствах и в городах
Огромное число персонажей с различными боевыми характеристиками
Различные уровни сложности
Реалистичная трехмерная графика
Интуитивно понятное управление
Игра по локальной сети и через Интернет (до 9 человек)
Системные требования:
Операционная система Microsoft® Windows® 95/98/Me/2000/XP, процессор Pentium® 350 МГц, 128 МБ оперативной памяти, DirectTMX® 8.0, совместимый с Direct 3D видеоадаптер с 8 МБ памяти, 4-скоростное устройство для чтения компакт-дисков или DVD-дисков. 256 МБ свободного места на жестком диске, мышь.
Добро пожаловать в мир коварных интриг и жестоких сражений! В вашем распоряжении - огромное войско и широчайшие возможности в выборе тактических моделей ведения боя. События разворачиваются в реальном времени, а разные режимы камеры позволяют выбрать наилучшую точку обзора. Киньте вызов лордам войны, сразитесь за право владеть королевством!
developed by
published by
MICROIDS
По всем вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14. Заказ дисков по телефону (095) 745-01-14
E-mail: zakaz-cd@media2000.ru
Доставка по Москве - БЕСПЛАТНО!
Поддержка для зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52. E-mail: support@media2000.ru`
ИЗДАТЕЛЬСТВО Media2000
НОВЫЙ ДИСК
© Microids. All right reserved. © Blackcactus. Author and Game designer. Copyright Warrior Kings © 2001 Black Cactus, Microids. All Rights Reserved.
Локализация выполнена компанией "Медиа-Мервис-2000". Права на издание на территории России и СНГ принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России и СНГ принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000"

Вторжение в Европу

Тема европейского киберспорта является одной из самых актуальных для всех российских геймеров, поскольку Россия влияет на виртуальную Европу намного больше, чем, скажем, на внесетевую. Более того, серия удачных выступлений на крупнейших международных соревнованиях, о которых будет рассказано ниже, выдвинула нашу страну на роль одной из сильнейших киберспортивных держав Старого света. Сумеем ли мы удержать этот титул в новом сезоне Кубка Европы, который должен стать переломным для отечественных команд и спортсменов? Попробуем ответить на этот вопрос.

Alex_A

alex@progamer.ru

История выступлений российских команд на европейских соревнованиях берет свое начало в 2000 году. Этим мы обязаны клану Red Devils, который сумел зарегистрироваться на турнир Barrysworld и начал участвовать в отборочных матчах через Интернет в качестве национальной сборной. Они попали в очень сильную группу к шведам, финнам, датчанам и эстонцам, где только последние были явными аутсайдерами турнира, а все остальные вполне могли претендовать на призовые места. Россию в то время никто не знал и, соответственно, не принимал всерьез. Да и наши ребята поначалу не показывали ничего выдающегося. Именно тогда на помощь "Красным дьяволам" пришли игроки из лучшей на тот момент отечественной команды Formoza. Победив датчан и эстонцев, а также выиграв по одной карте у шведов и финнов, они существенно выправили ситуацию и дали шанс нашей сборной выйти в плей-офф. К сожалению, в итоге Россия оказалась на третьем месте – в зоне вылета.

Однако России все-таки пришло приглашение от Barrysworld на финальную часть турнира, так как наша группа была самой сильной по составу и организаторы решили выделить сразу трем командам место в финале соревнований (примечание автора: да, удача в спорте не всегда обходит Россию стороной). Финальная часть Barrysworld проходила уже не в Интернете, а в самом знаменитом Интернет-кафе в истории киберспорта, The Playing Fields, которое находилось в самом центре Лондона, а ныне, к сожалению, закрыто.

В путь, естественно, отправились ребята из Formoza: Pow3r, Polosatiy, Satan, Devil (кроме того, Ghost – капитан сборной). По прибытии команды вновь разделили на группы – нашими соперниками стали англичане, ирландцы и финны, которым мы ранее уступили в отборочных играх. Однако на этот раз матчи проводились по локальной сети, игре не мешал специфический российский Интернет и наши ребята смогли полностью реализовать весь свой потенциал. Они показали невиданный доселе уровень меткости стрельбы и сокрушили всех соперников в группе, проиграв лишь на одной карте из семи. В полуфинале мы продолжили победное шествие, обыграв немцев. В это время главные и абсолютные фавориты, непобедимые шведы, легко разобрались с финнами. Итак, финал: Россия против Швеции.



Наши на Barrysworld: Devil, Polosatiy, Power, Satan.

Как признались члены нашей сборной уже по прошествии турнира, перед матчем со шведами они сомневались, стоит ли вообще играть или просто отдать победу? Однако они все же собрались, выступили и выиграли в невероятном по накалу и зрелищности финале, нанеся шведам чуть ли не первое в их истории поражение! Для всей Европы это была сенсация, записи этих игр вошли в десятку самых популярных демок всех времен и народов. А для России это был триумф, сравнимый разве что с четырьмя местами в первой шестерке на дуэльном турнире в Голландии, что, впрочем, является темой для другой статьи. Что же, возможно, через несколько десятков лет мы будем вспоминать об этой победе, как сейчас вспоминаем о великих сражениях Петра с теми же шведами.

Сразу же после Barrysworld'а начался второй сезон Кубка Европы. На этот раз наши ребята не принимали участия в отборочных играх. Все игроки были заняты внутренними чемпионатами и попросту пропустили регистрацию. Однако организаторы сами прислали приглашение команде Formoza, причем сразу на финальную часть чемпионата (на правах действующих чемпионов). Ребята выступили очень и очень неплохо. Так, например, обыграли шведов из команды Allstars – в то время это был лучший шведский клан после распада легендарного clan Nine. Но до первого места наши немного не дотянули, их остановили немцы из команды Unmatched. С этого момента началась эпоха первенства Германии в Quake III Arena 4x4, которая продолжается и по сей день.

Отборочные игры третьего сезона Кубка Европы наша команда провела так же, как и игры второго: она просто их пропустила. Было ясно, что на финал нас опять пригласят: все-таки не кто-нибудь, а призеры прошлого Кубка. К этому времени развалилась команда Formoza, половина состава перекочевала в новый проект под названием Cyberfight, который автоматически стал называться лучшей отечественной командой. Она и была приглашена в Амстердам организаторами EuroCup. Туда же отправились прошедшие отборочные бельгийская команда, две шведские и The Ancients – команда из Германии, которая, по сути, являлась той самой Unmatched.



Это сладкое слово – победа!

К сожалению, повторить успех первых кубков ребятам не удалось. Сказались серьезные изменения в составе, отсутствие тренировок с зарубежными кланами (в то время в России тренироваться было не с кем), да и европейцы очень сильно прогрессировали, постоянно оттачивая мастерство, в том числе и в многочисленных отборочных матчах, которые наши игнорировали. В итоге шведы взяли реванш за Barrysworld, немцы повторили феноменальный успех второго сезона, завоевав Кубок, а Cyberfight довольствовался четвертой позицией, которая никого, конечно же, не устроила.

После поражения команда Cyberfight исследовала все свои ошибки и начала долгую работу над их исправлением. Сначала организовали нормальные тренировки по Интернету, в которых ребята сделали упор на отработку тактических действий – ведь взаимопонимание между игроками сильно страдало. В общем, постарались добавить к великолепной русской стрельбе слаженные командные действия, за счет которых сыгранные европейцы отобрали у наших два Кубка Европы. Тренировались, тренировались, но все понапрасну. По привычке все забыли о регистрации на отборочные игры четвертого сезона. Думали, что вновь пригласят? Зря. После четвертого места вера в русских игроков была подорвана. Теперь для участия нужно было пройти отборочные матчи, а на них наши не попали. Итак, четвертый кубок Европы прошел без участия российских команд.

Cyberfight на Кубке Европы 3.



После этого все российские команды сконцентрировались на внутренних

чемпионатах. Конец 2001 года прошел под знаменем Первых Киберолимпийских Игр в Сеуле. Как вы, наверное, знаете, такой номинации, как Quake III Arena 4x4, представлено не было, зато она присутствовала на российских отборочных, общий призовой фонд которых составил $50.000. Очень серьезная сумма, чтобы с полной серьезностью подойти к подготовке. Между тем разразился крупный скандал, приведший к тому, что от Cyberfight'а ушел основной, звездный состав, который вскоре образовал свой собственный клан ForZe. Под знаменами именно этого клана и приняли участие в отборочных играх сильнейшие киберспортсмены России, уверенно заняв первое место. А вот за вторую ступеньку пьедестала разразилась настоящая война между наспех созданным новым составом Cyberfight и Dream Team – сборной всех звезд из Санкт-Петербурга и Екатеринбурга. Каждая игра между ними проходила в сильном напряжении, фраг в фраг. От просмотра столь красивой игры в Quake возрастала надежда на то, что в скором времени в России исчезнет явный лидер и появится здоровая конкуренция, которая позволит вернуть нашей стране лидирующие позиции в Европе.

Во второй половине 2001 года – начале 2002 года в России прошло огромное количество локальных клубных турниров, которые по большей части проходили на территории двух столиц. Благодаря им геймеры среднего класса смогли подтянуться к элите: прогнозы сбылись, появилась конкуренция, но, к сожалению, не в формате 4x4, а в дуэлях и в командной игре 2x2. Объясняется это тем, что в 2x2 не требуется какая-то особая сыгранность, очень большую роль играет личный опыт, так что два хороших дуэлянта, которые придерживаются базовых принципов командной тактики, могут выиграть, даже если впервые видят друг друга. А вот в 4x4 не все так просто, здесь важна слаженность действий, которая достигается только длительными тренировками. В современных командах для координации игрового состава даже существует специальный человек – координатор, работе которого тоже, впрочем, надо долго учиться. И еще один немаловажный фактор – в играх 4x4 надо тренироваться постоянным составом, каждая замена будет отбрасывать команду назад. Поэтому постоянные переходы из клана в клан, характерные для российского киберспорта, прогрессу никак не способствовали.

В итоге ситуация с Quake III 4x4 мало изменилась. Самой сильной командой по-прежнему являются ForZe. К ним вернулся бывший тренер и координатор Noise, который когда-то привел почти такой же состав ко второму месту во втором сезоне Кубка Европы, что еще больше усилило команду. Догнать их пытается очередной обновленный состав Cyberfight, образованный в феврале этого года – ему пока не хватает опыта. Также претендует на конкуренцию московская команда TMP. Кстати, в прошедшем недавно товарищеском матче (ProGamer.Ru Rival) ForZe против

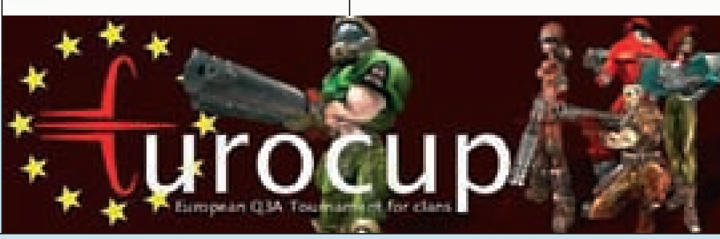


TMP силы распределились следующим образом: в 4x4 все карты выиграли ForZe, в 2x2 счет стал 2:1, а в 1x1 победу одержали TMP. Это очень наглядно демонстрирует все расположенные выше рассуждения.

Недавно, как мы уже отмечали, завершился четвертый сезон Кубка Европы, проходивший без присутствия России. Выиграли его в очередной раз немцы, их команды все еще очень сильны. Второе место заняли датчане из клана Vikings. Третье досталось шведам QPO. Когда открылась регистрация на следующий, пятый сезон, наши лучшие команды, c58 и ForZe, наконец-то взялись за голову и не стали ждать у моря погоды, сразу послав запрос на регистрацию. В итоге обе были приглашены на отборочные игры, что само по себе является немалым успехом: из более чем 200 кланов были отобраны лишь 32.



Также две российские команды по Counter-Strike (входит в программу соревнований с третьего сезона) послали свои заявки, но поначалу им отказали, после чего разразился серьезный скандал. Весьма кстати один из европейских кланов отказался от своего места в основной сетке, и организаторы незамедлительно решили отдать освободившееся место России. Две лучшие команды страны, питерская M19 и московская ForZe сошлись в Интернете в схватке за право участия в самой престижной лиге Старого света. В



шлись в Интернете в схватке за право участия в самой престижной лиге Старого света. В результате, представлять нашу родину в Европе будут игроки клана **M19**.

Таким образом, сразу три отечественных команды будут участвовать в **Кубке Европы** – беспрецедентный случай, настоящий прорыв отечественного киберспорта. И это закономерно, интерес к нему сейчас высок как никогда, общественность ждет триумфального возвращения России. В Интернете был даже запущен тотализатор на матчи **Кубка Европы**, где точными прогнозами на виртуальные матчи можно выиграть вполне реальные призы (*www.progamer.ru/ prognoz*).

На момент написания статьи наши ребята успели сыграть два матча. **ForZe** разгромили норвежцев из **clan Armageddon**, а **Cyberfight**, к сожалению, проиграли действующим серебряным призерам Кубка, датчанам из клана **Vikings**. Радует только то, что проиграли не с большим счетом. Многие игроки считают, что у нас есть очень хорошие шансы если не выиграть, то хотя бы занять место в первой тройке. Лишним доказательством тому может служить то, что в тренировочных играх **ForZe** нередко выигрывали у тех же **Vikings**.

"Сегодня команда находится в гораздо лучшей форме, чем полгода назад и способна бороться за первое место в Европе", – говорит Noise, тренер команды.

Что ж, будем надеяться, это действительно так. Мы будем пристально следить за развитием событий вокруг Кубка Европы. А пока просто пожелаем всем русским участникам удачи! END

FRAG AREA

ПОД ПРИЦЕЛОМ

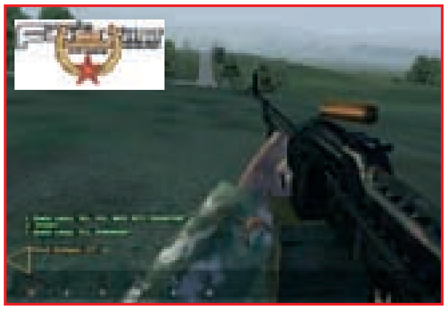
Operation Flashpoint: Red Hammer

Издатель: Codemasters
Разработчик: Bohemia Interactive
Интернет: Разработчик:

Было очень трудно выбрать среди всего многообразия модификаций наиболее достойную под наш прицел. Но все же после долгих размышлений мы решили поведать вам об одном из add-on'ов для игры **Operation Flashpoint**, который носит название **Red Hammer**. Он не является модификацией – это вполне самостоятельная игра, сюжет которой основывается на событиях, описанных в оригинальной **Operation Flashpoint** (OFP).

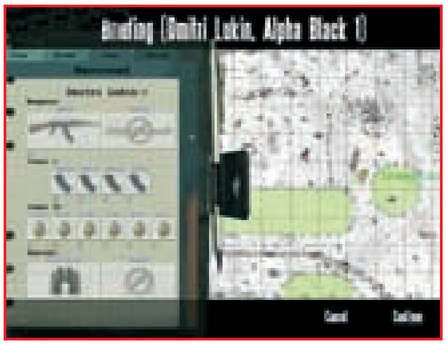
Как это ни прискорбно, оригинальная **OFP** хитом так и не стала, несмотря на все предпосылки. **Red Hammer** – своего рода прощальный поклон разработчиков перед закрытием темы пока несостоявшейся Третьей мировой войны. После почти провального add-on'а **Between the Lines**, где игрок выступал в роли обыкновенного мирного жителя, волею судьбы взявшего в руки оружие, **Red Hammer** переносит нас на противоположную сторону баррикад, в стан советских войск.

Долгое время многие российские игроки потешались над компанией **Bohemia**, которая придумывала для своих игр классические проамериканские сюжеты о похождениях бравого солдата Армстронга. Действие такой игры сильно напоминало фильмы с участием Шварцнеггера. В этом плане Дмитрий Лукин, главный герой **Red Hammer**, уникален. Разработчики долго трудились над тем, чтобы создать образ рядового советского солдата. В итоге, Дмитрий Лукин превратился в машину для убийства безобидных жителей деревень, строго подчиняющийся своему генералу. По крайней мере, это лучше, чем сентиментальный американский вояка.



Главный из козырей add-on'а – сюжет, проникнутый атмосферой тоталитарного государства. Отныне генерал Губа для нас царь и бог, а его приказ – незыблемый догмат. Никакой политкорректности, никакого сострадания. Угадайте, чем занимаются советские войска, высадившиеся на Кольгуеве? Добрую половину игры нам придется устраивать погромы в поселках, терроризируя местных жителей. И не потому, что мы плохие, просто такая у нас работа.

С технической точки зрения самой главной особенностью **Red Hammer** является графика. Безупречно выверенные задние планы, колоритные герои, продуманные диалоги – все это способствует созданию соответствующей атмосферы. Кроме того, остались присущие **Operation Flashpoint** необычные сюжетные повороты. Только на этот раз действия героев куда более аргументированы. На новый уровень поднялся AI. Приструнить несчастных мирных жителей не так уж и просто, ибо ваше появление заставило их взяться за оружие. Аборигены, вооруженные двустволками, уже на первых миссиях отстреляют часть элитной советской команды. Что же касается профессиональных натовских вояк, научившихся неплохо стрелять, с ними придется еще сложнее. На протяжении всех двадцати шести миссий напряжение не спадает ни на секунду. Придется выполнять самые различные миссии – как, например, вам задание довезти до пункта назначения дочку самого генерала Губа? Чего стоят одни зачистки деревень от мирных жителей...



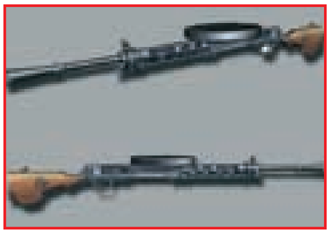
В общем, можно с уверенностью сказать, что **Red Hammer** – это триумф. Увы, скорее всего один из последних для **Operation Flashpoint**.

МОДНЫЕ НОВОСТИ

Кое-что об Operation Winter Match

Игра **Operation Flashpoint** оказалась удивительно плодовитой на всевозможные модификации. Сейчас готовится к выходу проект под названием **Operation Winter Match** (http://www.3dactionplanet.com/flashpoint/wintermarch/index.html), речь в котором пойдет о событиях, происходящих за 40 лет до кризиса на Кольгуеве, то есть во время Второй мировой войны. Предположительно, в конфликте будут участвовать советские войска и армия фюрера. Скриншотами мы пока не располагаем, зато можно полюбоваться моделями оружия, среди которых MP40, ППШ, винтовка Мосина, MG 34 и даже пулемет Дегтярева! Все они, скорее всего, будут представлены в **Operation Winter Match.**





Буря в пустыне

Похоже, доблестные модостроители решили переложить на тему **Flashpoint** все известные истории конфликты двадцатого века. Встречайте, модификация **Desert OFP**, посвященная операции "Буря в Пустыне". Она уже вышла и находится по следующему адресу – http://www.volny.cz/marfyart/side/. К сожалению, пока только на чешском.

Снова война и снова немцы

Разрабатывается еще одна модификация на тему Второй мировой войны под названием **Third Reich**, на этот раз на базе движка Unreal Tournament. По словам разработчиков, уже готово шесть кампаний для одиночной игры. Если вас заинтересовал этот мод, можете посетить сайт http://www.planetunreal.com/thirdreich/, где найдете самую свежую информацию.

Navy Seals все еще в разработке

На сайте одного из представителей модов-долгостроев для игры **Quake III: Arena – Navy Seals: Covert Operations** (http://www.planetquake.com/nsq3/) появилась свежая информация и несколько новых скриншотов. Для тех, кто в первый раз слышит о данной модификации, поясним, что **NSQ3** – потенциальный CS-киллер, основанный на движке **Quake III**. Претендовать на титул короля сетевых баталий у **NSQ3** есть все основания. Вы так не думаете? Тогда взгляните на список предлагаемого оружия, насчитывающего уже почти 25 видов! И это еще не предел…

Илья Сергей (kogotok@gameland.ru)

Новости

Владимир Карпов a.k.a S.A.D.J
sadj@gameland.ru

Студенческие игры

22 февраля в клубе Net-Land состоялось открытие Первых Больших Студенческих Кибер-Игр. Это мероприятие обещает стать довольно-таки интересным – соревнования будут проходить между вузами Москвы в рамках социальной программы, поэтому участие для студентов совершенно бесплатное. Было зарегистрировано более 90 московских вузов. Игры будут проводиться с февраля по май 2002 года по нескольким компьютерным дисциплинам три раза в неделю. Каждой дисциплине будет отводиться свой день, а набранные баллы фиксироваться в общей игровой сетке. В качестве судей на чемпионат приглашены такие корифеи киберспорта, как Call911, Dookie, Pow3r. Оцениваться результаты будут по сумме очков всех игроков команды. В финале чемпионата лучшим игрокам и командам будут вручены ценные призы. Главный приз - 20 мониторов 17" Samsung для компьютерного зала победившего вуза.



Промежуточные результаты Panavto Cup

В конце февраля завершился пятый по счету тур лиги Panavto. Это означает, что уже известны как минимум пять команд в каждой номинации, попавшие в финальную часть соревнований, которая пройдет в мае. Вот они:

Quake III Arena 2x2:
TMP: LorD + Cooller
ST: Ripper + MadMouse
GM: Makavelly + Apoc
ForZe: Satan + Mikes
TMP: Cooller + Lord

Counter-Strike 2x2:
Arctica.Undead: COMAR, Kolbasa
ForZe: Overdrive + 4e4n
MC: Jedi + Jet
Kami + Scorp
Shaman + Hammer

Не забывайте, что вы еще можете принять участие в турнире. Для этого требуется приехать в клуб Net-Land и зарегистрироваться на следующий тур. Стоит удовольствие 200 рублей.

Кубок Арены

Параллельно с Panavto Cup в Москве проходит Кубок Арены. По результатам восьми туров, первая шестерка общего зачета выглядит следующим образом:

1. Елисеев Олег a.k.a satan, клан forze – 70 очков
2. Калишин Артем a.k.a Gun$, клан union – 64 очка
3. Воронков Станислав a.k.a Radic, клан union – 64 очка
4. Аверьянов Дмитрий a.k.a WaRd, клан union – 64 очка
5. Кукляев Сергей a.k.a c001er, клан union – 64 очка
6. Милованов Михаил a.k.a myrz, клан union – 64 очка

Остальные игроки не отстают от основной группы, так что ситуация очень скоро может кардинально измениться.

Рейтинговый турнир по Heroes of Might and Magic 3

В завершение нашего новостного блока представляем вам результаты рейтингового турнира по HoMM 3, проводящегося при поддержке Федерации Компьютерного Спорта России. Кстати, он является первым рейтинговым чемпионатом по классу "пошаговые стратегии". Это значит, что по итогам данного соревнования будут начислены рейтинговые очки и, возможно, присуждены спортивные разряды. Игрокам есть за что побороться.

Турнир проходит по очень интересной системе. Сначала все участники играют в общей сетке, но после первого тура разделяются на две группы – победителей и побежденных. Игрок остается в группе победителей до первого проигрыша. Если же все-таки произошел прокол, он переходит в группу проигравших, но при этом, что хорошо, оставляет за собой шанс занять первое место. В суперфинале встречаются призер группы победителей и призер группы проигравших.

По данным на 26 февраля, в группе победителей осталось лишь 7 игроков, причем один из них в четвертом туре будет играть с представителем группы побежденных ([EF]Imp против Lacky соответственно):

Группа победителей:
Assa vs [EF]Joker
Dilvish vs Andre
Sir Ares vs Gertva

Группа побежденных:
Dragon vs Spawn
Slava M vs Elisey
Arteman vs Inc
SB vs Fil123
Vazelin vs Hugo[BAD]
Zed vs Hunter
Xaoc vs MegaJackal
Gladiator vs BBOOOSS
[vitek3]NBN vs Corsar
Bishop vs M@ster
Neduss vs AXL

Смешанная пара:
[EF]Imp vs Lacky

END

Рыцари Морей

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10830

Белкин Андрей
belkin@akella.com

СЕТЕВАЯ ИГРА

Подготовка системы к сетевой игре

Поддерживается игра как по локальной сети, так и через Интернет (с использованием поисковой системы **Game Spy**). Вполне законным будет вопрос, касательно игры через модем. Увы, прямой связи установить не удастся.

Для игры через Интернет важна скорее не скорость связи, а ее стабильность – игра не такая уж и "динамичная" (на нормальных скоростях), поэтому, главное — не "оборваться". Впрочем, механизм присоединения к уже начавшейся игре разрешит и это проблему: при disconnect'е вы в любой момент сможете вернуться в битву. Правда, поскольку сражение продолжается без вас (ваш флот переходит под управление **AI**), вернувшись в игру, вы можете застать сильно изменившийся расклад сил. И далеко не факт, что в вашу пользу.

Скорость сетевой игры выбирайте сами. Нормальная (или первая) скорость является оптимальной, чтобы не только отдавать указания, но и успевать общаться (через чат) с оппонентами.

Процесс настройки персонажа-протеже с использованием собственных ресурсов не представляет большой сложности и довольно подробно изложен в документации к игре. Поскольку программа все равно сохраняет все ресурсы в своих файлах, не столь принципиально в какой папке находится исходная картинка. Общий же объем собственных ресурсов одного пользователя (включая свой сценарий) равен около 140-150 КБ, что не так уж и много, учитывая, что скачать их надо будет лишь один раз, кода вы подсоединяетесь к серверу.

Да, учтите, что в битве используются настройки только игрока-сервера (простите за условность формулировки, но так удобнее), поэтому, если вы модифицировали какие-нибудь ***ini** файлы, после сеанса сетевой игры они будут обновлены установками игрока-сервера. Такой подход снижает риск читерства, хотя в данной игре это вообще редкость, поскольку играют, как правило, хорошо знающие и уважающие друг друга люди.

Почаще сохраняйтесь, чтобы работа (не дай Бог!) не пропала. В ответственных случаях советую делать две-три запасных копии. Это не займет много времени, но однажды, когда все "рухнет" в самый неподходящий момент, вы поблагодарите себя за осторожность и предусмотрительность.

Хочу сказать пару слов об онлайновых кампаниях, турнирах и т.п. Как-то эта тема уже затрагивалась в контексте "**Рыцарей Морей**", поэтому объяснять подробно, наверное, не стоит (в конце концов, если кто-то не в курсе, сходите на фэн-сайты игры, ссылки на которые можно найти на официальном сайте). Все известные мне кампании были запущены зарубежными игроками с использованием собственных редакторов (взломанный код игры), и, несмотря на ряд огрехов, были чрезвычайно увлекательными. Теперь же, с выпуском официальных инструментов по редактированию игры, мы надеемся, что и российские игроки поднимут свой собственный флаг.

Вообще же, в программе заложена масса возможностей для развития сетевой игры. Например, ничего не стоит, используя стандартные инструменты редактора, создавать битвы типа "захвати корабль", или регата... Но, обо всем по порядку.

РЕДАКТОР ИГРЫ

Редактор — мощный, но в тоже время довольно простой в освоении инструмент, позволяющий довольно быстро создавать собственные битвы и кампании. В дальнейшем мы пройдемся шаг за шагом по основным функциям редактора, создадим "образцово-показательную" битву, а затем и небольшую кампанию.

Основные функции

Основные функции и окна редактора описаны в документации к игре, но еще раз напомню, что все они расположены на верхней панели окна редактора и представляют собой выпадающие меню, сгруппированные по общим признакам в четыре столбца: «**Файл**», «**Объекты**», «**Окружение**» и «**Сценарии**».

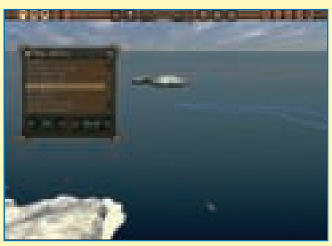
Представим, что мы хотим создать битву, где сторона А атакует хорошо укрепленный город на острове, который сторона В должна во что бы то ни стало отстоять. Кроме того, на карте присутствуют несколько нейтральных кораблей (сторона **С**), захват которых позволит одной из сторон чувствовать себя увереннее в этом сражении. Кроме того, предположим, что если обороняющаяся сторона **В** достигнет определенной зоны (ну, например, соседней базы, чтобы сообщить о атаке и вызвать подкрепление), одна сторона выигрывает сражение. Я намеренно установил практически все возможные условия победы в одной битве (на практике, такое количество просто не нужно), чтобы на примере одной сцены продемонстрировать все возможности редактора.

В левом верхнем углу свойств любого объекта (юнита/форта) есть поле "Очки", которые нельзя редактировать непосредственно, но это число изменяется динамически в зависимости от устанавливаемых свойств объекта. Это ни что иное, как очки, которые получит сторона, выполнив задачу, устанавливаемую в поле "Цель". Например, в окне свойств "Береговой батареи" в поле "Очки" стоит число 644. Это означает, что при уничтожении батареи сторона А получит 644 очка. Набранное количество очков в результате битвы — важный показатель, поскольку они по результатам миссий превращаются в деньги, которые могут быть потрачены на усовершенствования.

В окне "Установок битвы" (Установки/Установки битвы) существует такое поле как "Уровень победы". Здесь можно задать то количество очков, которое должен набрать игрок той или иной стороны, чтобы выиграть битву. Например, игроку стороны А не обязательно захватить или уничтожить все корабли противника, достаточно двух. Для этого вычислите количество очков, которые наберет игрок за два захваченных/потопленных корабля (сложите значения полей "Счет" каждого из кораблей), и прибавьте это число к числу в поле "Очки" в окне "Установок битвы". Полученное значение запишите в поле "Уровень победы". Теперь, уничтожив два любых корабля, игрок стороны А выигрывает. Однако выставлять "Уровень победы" для каждого сценария совсем не обязательно – в большинстве случаев эта опция вам не понадобится.

Этап I: *Подготовка сцены, настройка ландшафта, фортов и городов*

Первое, с чем надо сразу определиться после того как вы вошли в редактор, будет ли в вашей битве какой-нибудь ландшафт, отличный от морской глади. Иными словами, будет ли в вашем сценарии земля. Поскольку в нашем примере предусмотрена осада/оборона форта, земля определенно понадобится. Войдите в окно выбора ландшафта (меню Объекты/Ландшафт). Практически все представленные ландшафты (кроме тех, которые содержат специальные комментарии) имеют форты и города. Для нашего примера я выбрал зимний ландшафт «Серые Острова», поскольку он идеально подходит для реализации поставленных в битве условий (три раскиданных по вершинам воображаемого треугольника группы островов, два укрепленных поселения и большая отмель между ними, кроме того, место для укрытия нейтральных кораблей).



Установив ландшафт, перейдем к анализу полученной карты. Под этим подразумевается следующее: обратите внимание на красную квадратную границу, окружающую ландшафт. Это границы карты – камера игрока не может пересечь эту границу, а юнит, перешедший через нее, считается утерянным и более не участвует в битве. По умолчанию, границы карты равны 100*100 условных секторов. Если границы карты нужно изменить (увеличить, уменьшить или изменить положение) используйте окно "**Границы карты**" (**Объекты/Границы карты**) для редактирования размеров и координат границ. 100*100 — довольно большая карта, поэтому в большинстве случаев этим размером вполне можно обойтись (в нашем случае дело обстоит именно так).

Теперь займемся фортами и городами. Предположим, что город на скриншоте будет яблоком раздора. Он укреплен мощной береговой батареей, которая представляет основной интерес на данном этапе. Выделив батарею и щелкнув дважды левой кнопкой мышки, войдем в свойства этого объекта. В открывшемся окне есть поля для ввода количества орудий и поле "**Цель**", расположенное справа от поля ввода имени форта (последним в данном случае можно и пренебречь, хотя "**Береговая батарея**" звучит солидно). Установив желаемое количество орудий и их калибры (три сегмента этого поля вовсе не характеризуют какие-то секции форта или батареи, они позволяют установить орудия разных калибров, общее число которых потом будет равномерно распределено по всей батарее/форту), задайте количество солдат в форте в поле



"**Команда**" (учтите, что на одно орудие надо от 3 до 6 человек), сторону, которой будет изначально принадлежать батарея (по нашему сценарию, это сторона B, которая должна во что бы то ни стало отстоять форт), после чего в поле "**Цель**" необходимо выбрать пункт "**Уничтожить**". Мы создали условие, при котором сторона **A**, уничтожив батарею, выиграет битву, а **B** — соответственно, проиграет. Кроме того, можно отредактировать поле "**Хит-поинты**", изменив прочность форта.

Отлично, батарея готова. Теперь выделим город и войдем в окно его свойств аналогично окну свойств батареи. Здесь нас интересует имя города, сторона принадлежности (сторона **B**) и поле «**Цель**», где также необходимо выбрать "**Уничтожить**". В принципе, помечать город целью "**Уничтожить**" в нашем случае совсем не обязательно – если батарея будет разрушена, сторона **A** автоматически будет объявлена победителем.

Батарея и город к бою готовы, однако, на соседних островах имеются другие аналогичные сооружения, по умолчанию принадлежащие стороне **A**. Тут необходимо сразу определиться с тем, какие из фортов будут активными в битве, а какие нет. В нашем случае все активные форты принадлежат стороне **B** и сосредоточены на двух островах. Всем остальным фортам я выставил 0 в поле "**Хит-поинты**", выведя их из активного расчета. Сторона принадлежности для фортов с нулевым значением хит-поинтов значения не имеет. Второй форт, к которому по нашему сюжету будет пытаться прорываться сторона B за подмогой, настраивается примерно так же, как и береговая батарея и первый город (можно не выставлять опцию "**Цель**", поскольку второй город нас интересует в меньшей степени).

Редактирование скриптов — занятие, прямо скажем, не для всех, поэтому в ближайшем будущем обязательно появится утилита, позволяющая делать это быстро и непринужденно. Одной из главных проблем является идентификационный номер корабля, необходимый для создания скрипта – его можно получить из файла ships.ini, однако, я все же настоятельно рекомендую подождать появления специальной утилиты. На момент написания этого материала утилита находилась на стадии тестирования и уже неплохо себя зарекомендовала.



Устанавливая калибры в свойствах фортов/батарей, старайтесь использовать стандартные кратные значения, существовавшие в тот исторический период, который охватывает игра. Ниже приведены использовавшиеся калибры Британского, Российского и Американского флотов.

Британские калибры: 68, 42, 32, 24, 16, 12, 9, 6

Российские: 42, 36, 30, 24, 18, 12, 8, 6

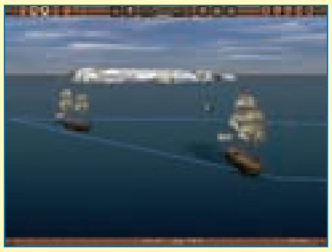
США: 42, 32, 24, 18, 12, 9, 6

Теперь необходимо сделать так, чтобы достижение второго порта стороной B расценивалось как победа. Для этого используйте окно "**Целевые зоны**", доступное из меню "**Объекты**". Зон может быть аж 6 в одной битве, однако, для иллюстрации работы этого механизма нам вполне хватит и одной. В соответствующих полях окна задайте размеры зоны (10*10 вполне хватит), координаты и количество очков, которое получит та или иная сторона при достижении зоны. То есть фактически таким образом вы задаете область, при достижении которой стороне засчитывается назначенное количество очков и победа.

К целевым зонам мы еще вернемся позже, а сейчас перейдем к финальной настройке ландшафта — настроим мели. Мели – зоны, обозначенные на карте синими линиями. В нашем случае одна такая зона находится прямо в центре умозрительного треугольника. По умолчанию глубина мели равна 100 футам. Это довольно большая величина, при таком значении по этой области легко проплывет даже самый тяжелый корабль с осадкой более 20



футов. Мели — важный стратегический элемент, потому что при больших глубинах — это именно те зоны, где корабли могут заякориться и получить бонус в меткости (меньше качает). Кроме того, поиграв со значениями глубин мели можно настроить ее так, чтобы корабли одного типа проплывали над ней, а более тяжелые – садились намертво. Севший на мель корабль снять в течение битвы нельзя. В на-



шем случае мель настроена “на якоре-ние”. Таким образом, игрок стороны **A** сможет при необходимости перехватить направляющиеся в целевую зону корабли стороны **B**. На этом этап подготовки ландшафта пока завершен.

Этап II: *Юниты*

Расстановка юнитов на карте осуществляется предельно просто. Определившись с их примерным количеством и составом для каждой из сторон, заходите в меню “**Объекты**” и выберите пункт “**Юниты**”. Откроется окно базы данных, которая содержит более 2000 исторических кораблей. Не думаю, что вам когда-нибудь понадобится хотя бы половина из них – куда интереснее самостоятельно создать корабль. Для этого выберите модель корабля из списка и нажмите на кнопку “**Редактировать**”. В открывшемся окне вы сможете изменить любые па-

Поскольку не всегда можно точно определить, где есть мель, а где нет, используйте для этого небольшие “подсказки”. Например, поместите на мель несколько изрядно потрепанных нейтральных кораблей (значение целостности корпуса равно 0). Использовать их уже никак нельзя, однако, в течение битвы они будут грозным напоминанием, что эта зона представляет опасность.

раметры, после чего сохранить корабль под новым именем. Теперь этот юнит будет присутствовать в отдельном списке “собственных” кораблей.

Перетаскивая юнит на карту, помните, что по умолчанию все корабли в окне принадлежности имеют сторону **A**. Разберемся с окном, которое появляется при перетаскивании юнитов. «Цель» – чтобы стороне **B** была засчитана победа за достижение зоны необходимо выставить “**Зона 1**” в свойствах тех кораблей, которые, по идее, могли бы туда доплыть (можно выставить всем). Помимо этого, имеются цели «**Абордаж**» и «**Уничтожить**». Установив одну из этих целей в свойствах корабля, вы тем самым устанавливаете условие победы для противоположной стороны. То есть, если кораблю стороны B установить цель «**Абордаж**», то, захватив в абордаже это судно, сторона A выигрывает. Если же, например, корабль с целью абордаж будет потоплен — стороне A засчитают поражение.

Кроме того, в соответствующих полях окна свойств юнита можно отрегулировать количество пушек, степень поврежденности корпуса, оснастки, количество целых мачт и класс команды судна.

Судно изначально может быть поставлено на “мертвый якорь” – это даст дополнительный выигрыш в меткости, однако, корабль не сможет быть снят с якоря в течении битвы. Отдельным пунктом идут специальные свойства корабля. Далеко не все корабли могут быть модифицированы, но, тем не менее, к кораблям пятого класса может быть «присоединена» подводная лодка, а корабли 8 класса могут быть переоснащены в брандеры.

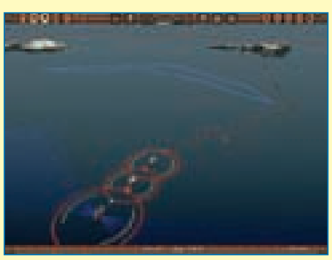
Проделав подобную настройку со всеми кораблями для стороны **A** и **B**, перейдем к настройке нейтральных кораблей, стороны C, которые по сценарию у нас представляют своеобразный “довесок” тому, кто их захватит.

Я предположил, что неплохо будет эти корабли “спрятать”, тем более что геометрия островов к этому располагает. На одном из островов имеется удобный грот, куда я и поместил два корабля “камикадзе”. Последние при грамотном использовании могут стать серьезным подспорьем в битве.

Расстановка юнитов завершена. Финальным штрихом перед переходом к следующей части является задание отдельным кораблям маршрутных путей. Проложив маршрутные пути, вы тем самым значительно облегчите жизнь AI. Доступ к маршрутным путям находится в окне “**Карты**”. Создав путь, выделите юнит или группу юнитов, после чего щелкните левой кнопкой мышки на начале пути. Все, группа запомнила этот путь и теперь с началом миссии будет двигаться именно по нему.

Этап III: *Настройка погодных условий, завершительные настройки*

После завершения первых двух этапов можно начинать тестировать битву на сбалансированность и выявление различных огрехов. Однако мы сейчас займемся настройкой погодных условий. Для этого нам понадобится окно “**Окружение**” в одноименной группе. Параметров довольно много, но все они сгруппированы по признакам. Принципиальным в нашем случае является сила и направление ветра. Рекомендую параллельно с окном настройки погоды держать открытым окно “**Штурвал**”, чтобы корректировать изменения ветра относительно объектов на карте. Пусть ветер будет южным – наиболее благоприятный для атакующей с северо-запада стороны A, тогда как стороне B придется изрядно попотеть, чтобы добраться до целевой зоны (базы с подкреплением), находящейся на юго-западе. Поэкспериментируйте с параметрами вероятности изменения силы и направления ветра, а также с величиной, на которую их можно



изменить. Кроме того, регулируя время битвы (правая кнопка мыши — часы, левая — минуты), можно настроить освещение во время восхода или заката солнца. Поскольку ландшафт у нас зимний, я включил снег и туман для придания битве дополнительной “атмосферности”.

Теперь следует настроить начальную позицию камер для игроков стороны **A** и **B**. Для этого установите камеру в нужное место (по идее, корабли игрока должны находиться на переднем плане, чтобы не возникало вопросов где свои, а где чужие) и в меню «**Окружение**» выберите опцию «**Камера**», после чего зафиксируйте положение либо для стороны **A**, либо для стороны **B** (сохраняя положение камеры, помните, что оно должно находиться в пределах границ карты, в противном слу-



чае при сохранении могут возникнуть ошибки, способные привести к некорректной игре во время битвы).

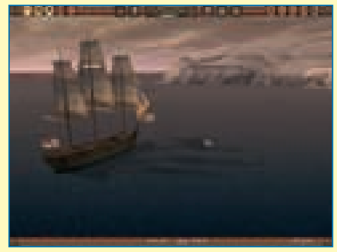
Финальные настройки производятся в меню установок сценария. Здесь вы можете добавить свою собственную “страну”, импортировав созданный флаг. Процедура абсолютно идентична описанной выше, в разделе про сетевую игру, поэтому подробно останавливаться на этом пункте мы не будем. Все, на этом создание битвы завершено. В дальнейшем некоторое время уйдет на тестирование и балансировку, но, в целом, битва готова и может быть немедленно сыграна.

Создание кампаний

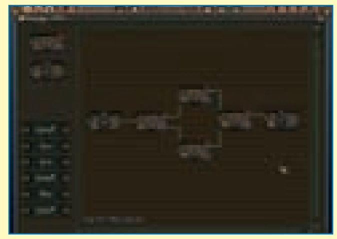
Кампания — это несколько сценариев, объединенных в один массив. Инструментом создания кампаний является редактор кампаний, вход в который находится в меню «**Установки**». Основными рабочими единицами являются иконки битв и брифингов, которые перетаскиваются на рабочее поле, а затем объединяются в единое дерево кампании. Все функции данного меню описаны в базовой документации, поэтому не будем заострять внимание на теории, а перейдем к практике.

Предположим, мы решили создать кампанию по схеме, показанной на скриншоте, состоящую из 4-х сценариев и 2 брифингов (вступительного и заключительного). Составив подобное “дерево”, зайдите в «**Настройки кампании**» и укажите имя, короткое описание и тип кампании. В нашем случае — это гипотетическая кампания с возможностью наращивания флота, покупки новых кораблей и продажи старых (в историческом типе кампании это невозможно, иначе она не была бы уже “исторической”. К слову, в игре представлены только гипотетические кампании). Сохранитесь и начинайте подготавливать материал.

Как делать сценарии — описано выше. Учтите только, что в кампаниях игрок всегда играет только за сторону A, более того, в гипотетических кампаниях вместо кораблей стороны **A** должны быть установлены “макеты”, которые зарезервируют место под корабли игрока (поскольку неизвестно, какие корабли купит игрок, какие потеряет в предыдущей битве и т.п.). Установка макетов осуществляется через окно «**Карта**», где правая нижняя иконка как раз и включает режим макетов (достаточно установить два макета, если у игрока будет больше кораблей, программа автоматически расставит остальные корабли с учетом вектора направления и расстояния уже установленных двух макетов).



Теперь нам понадобятся 2 пустых ***.txt** файла для создания брифингов к игре.



Заготовить их можно в любом текстовом редакторе. Сохранив, вручную поменяйте расширение файла ***.txt** на ***.brf**.

Отлично, теперь возвращаемся в редактор кампаний к нашему “дереву”, входя при помощи двойного нажатия мышкой на объекте дерева в его свойства, и присоединяем (см. скриншот) имеющиеся файлы к объекту дерева. Не забудьте в свойствах первого брифинга установить галочку “**Начальная точка**” — это и будет “входом” в кампанию. Присоединив текстовые файлы, нажмите в свойствах кнопку “**Редактировать**”, после чего введите в открывшемся поле нужный текст. Да, обязательно присвойте каждой битве (вернее, иконке в дереве кампании, с привязанным к нему файлом битвы) наимено-

Номера стран, для использования в скрипте:

Великобритания – 0
Франция – 1
Испания – 2
США – 3
Россия – 4
Турция – 5
Голландия – 6
Швеция – 7
Португалия – 8
Италия – 9
Дания – 10

Следующими номерами будут идти созданные страны (Приватеры, Контрабандисты).

вание (лучше, чтобы оно совпадало с именем файла), поскольку оно понадобится нам для создания скрипта.

Сохранитесь. Теперь начинается самое любопытное – создание скрипта. Вообще, дабы не тратить силы понапрасну, советую просто взять один из готовых скриптов из игры и отредактировать его в любом текстовом редакторе (лучше в **Notepad**).

Скрипт состоит из трех основных блоков: Глобальный (**Global**), Список Наград (**Awardlist**) и Элементы кампании. В Глобальном блоке есть следующие элементы:

a. Номер страны стороны А
b. Номер страны стороны Б
c. (не обязательно) Начальные деньги
d. (не обязательно) Начальный престиж

Например:
Global {
3, 0, 400, 100
}

Наиболее ответственный — второй блок. Помните, что название блока должно совпадать с его названием в дереве кампании, а также с названием файла. Он состоит из следующих элементов (в порядке появления элементы отделяются запятыми):

e. Prestige modifier
f. Merchantmen modifier
g. Rank
h. Вероятность добавления корабля (необходимо указать в первом сценарии дерева какой корабль получит игрок, с чем он, собственно, начнет кампанию; чтобы "гарантированно дать" игроку корабль вероятность должна быть равна 100)
i. Кол-во последующих названий добавляемых кораблей
j. (несколько штук подряд) Название корабля в базе
k. Комментарий о добавлении корабля
l. Вероятность отбирания корабля
m. Число отбираемых кораблей
n. Комментарий об отбирании корабля
o. Кол-во последующих названий продаваемых кораблей
p. (несколько штук подряд) Название корабля в базе
q. Балансировочный коэффициент
r. Кол-во последующих названий балансовых кораблей
s. (несколько штук подряд) Название корабля в базе

Должен быть хотя бы один юнит стороны А и один стороны В, чтобы началась битва. В противном случае, если у одной из сторон будут, например, только форты, ей зачтется поражение. Учтите, что подводная лодка без «корабля-носителя» не считается за полноценный юнит.



Далее идет описание наград, вручаемых игроку в случае успеха или поражения.

Награда за победу:
t. Ценность вручаемой награды (в случае победы игрока)
u. Название награды (в случае победы игрока)
v. Описание награды (в случае победы игрока, не более 160 символов, включая пробелы!)
w. Имя .tga файла с изображением награды (в случае победы игрока)
x. Количество денег, вручаемых вместе с наградой (в случае победы игрока)

Награда за поражение:
y. Ценность вручаемой награды (в случае поражения игрока)
z. Название награды (в случае поражения игрока)
aa. Описание награды (в случае поражения игрока, не более 160 символов, включая пробелы!)
bb. Имя .tga файла с изображением награды (в случае поражения игрока)
cc. Количество денег, вручаемых вместе с наградой (в случае поражения игрока)

Описание одной из наград может быть опущено. Тогда вместо ценности пропускаемой награды прописывается -1.

Итак, в финале отдельный блок выглядит так:

_ANOP1 {
0.3, 2.0, 2,
100, 1, S100171, "Новое, быстрое, полностью оснащенное судно ожидает вас, капитан! По иронии судьбы, оно только что вернулось из Португалии, куда было направлено, чтобы доставить провиант для расположенной там Британской военной базы.",
0, 0, "",
0,
0, 0,
2, "Кортик", "Жители вашего родного города дарят вам этот кортик за ваши заслуги перед отечеством", "itfAward05.tga", 0,
0,"Трость", «В прошедшем бою вас задело чугунным ядром и вы получили перелом левой ноги. Теперь вы всю жизнь будете вынуждены ходить с тростью.", "itfAward17.tga",0
}

Блок со списком наград лучше не изменять, а копировать из имеющегося файла. Создав скрипт, "подключите" его через редактор кампаний (опция «**Скрипт**»), сохранитесь и... начинайте тестировать. Очень редко удается сразу создать скрипт без ошибок (там запятая пропущена, здесь не тот файл и т.п.), поэтому не падайте духом, если кампания не запустится сразу.

Вот и все. К сожалению, рассказать о всех нюансах создания сценариев и кампаний не удастся, даже если занять вдвое больше места, однако, в данном материале вы найдете практически все, что нужно. Экспериментируйте и присылайте ваши работы нам. Конкурс ведь продолжается!

GeForce4 ВТОРОЙ ЭШЕЛОН

Мясников Вячеслав
hard@gameland.ru

ВВЕДЕНИЕ

В прошлом номере мы рассматривали серию новых видеокарт GeForce4 Ti. Как показали тесты, GeForce4 Ti4600 на сегодняшний день является не только самым быстрым акселератором трехмерной графики, но и самым дорогим. Обычному геймеру они просто не по карману. По сложившейся традиции, NVidia выпускает урезанную версию чипа NV25 под названием NV17. Карты, построенные на этом чипе, должны обладать приемлемой производительностью и умеренной ценой, то есть стать действительно «народным продуктом». Идея «урезания» и удешевления высокопроизводительных чипов знакома пользователям еще со времен существования TNT2 M64 и TNT2 Vanta. Кроме того, эта традиция получила продолжение и в линейке GeForce2 – на базе оного чипа были созданы платы GeForce2 MX. Они заслуженно получили звание «народных плат», поскольку обладали хорошей производительностью и низкой ценой. Но время идет и скорости GeForce2 MX уже недостаточно для комфортного времяпрепровождения за любимой игрой. И тут, 6-го февраля 2002 года, на арену выходит новейшая линейка для нижнего и среднего сектора рынка под устрашающим названием GeForce4 MX. Почему сразу GeForce4 MX, а не GeForce3 MX? Ответ на этот вопрос необходимо искать в маркетинговой политике NVidia. В данных чипах перемешаны детали архитектур, начиная от GeForce2 до последнего поколения GeForce4. Сегодня я постараюсь разложить по полочкам все ингредиенты этого коктейля.

ТЕХНИЧЕСКИЕ СПЕЦИФИКАЦИИ

Характеристики и возможности NVidia GeForce4 MX

В линейке GeForce4 MX присутствуют три модели. Они сильно отличаются между собой не только частотами ядра и видеопамяти, но и типом памяти. Естественно, цена у них тоже разная.

GeForce4 MX420 – младшая модель, частоты ядра и видеопамяти – 250/166 MHz. Видеопамять – 128-bit 64 MB SDRAM. Рекомендованная NVidia стоимость – порядка $100. Установка на столь мощный видеочип достаточно медленной видеопамяти мне не очень понятна. Естественно, у всей линейки GeForce4 есть улучшенная технология кэширования данных. Но, думаю, даже она не спасет эту видеокарту от серьезного падения производительности при переходе в 32-bit цвет. Ну да ладно, не будем делать поспешных выводов.

GeForce4 MX440 – золотая середина, частоты работы ядра и видеопамяти – 270/400 (200 DDR) MHz соответственно. Видеопамять – 128-bit, объемом 64 MB DDR SDRAM. Рекомендованная NVidia цена – $149.

GeForce4 MX460 – самая быстрая плата из всей линейки, частоты работы ядра и видеопамяти – 300/550 (275 DDR) MHz. Видеопамять – 128-bit 64 MB DDR SDRAM в новых BGA-корпусах. Рекомендованная NVidia цена – $179.

Как видно из приведенных характеристик, все платы разительно отличаются друг от друга. Старшие модели работают даже на более высоких тактовых частотах, нежели GeForce Ti500. Младшая – самый урезанный вариант, имеющий серьезные ограничения в виде 128-bit SDRAM памяти.

Для наглядности я привожу сводную таблицу параметров.

Хочу заострить ваше внимание на следующих параметрах:

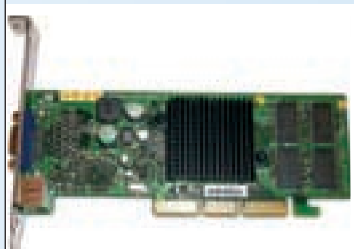
1. Тактовое частоты GeForce4 MX гораздо выше, чем у предшественника и конкурента (исключение составляет лишь MX420).
2. В GeForce4 MX интегрированы два полноценных 350 MHz RAMDAC (цифро-аналогового преобразователя).
3. NVidia исключила поддержку пиксельных шейдеров в GeForce4 MX! Объяснить это можно лишь дороговизной изготовления кристалла, поскольку при поддержке шейдеров заметно увеличивается его площадь.
4. Вся линейка GeForce4 MX наконец-то получила усовершенствованный контроллер памяти. Теперь переход в реальный, 32-bit, цвет будет даваться меньшими потерями. Особенно это нововведение полезно будет для младшей модели MX420, которая снабжена самой медленной SDRAM памятью.
5. У GeForce4 MX отсутствует поддержка объемных текстур.
6. Архитектура GeForce4 MX сильно схожа с архитектурой GeForce2 MX. Она имеет 2 конвейера закраски, по два текстурных блока на каждом. Иначе говоря, мы не можем комбинировать до 4 текстур за один проход, как в случае с более продвинутыми чипами NV20/NV25.

Платы

Поскольку к нам в редакцию попали серийные видеокарты от MSI, перейдем непосредственно к их рассмотрению. Начнем с самой младшей модели.

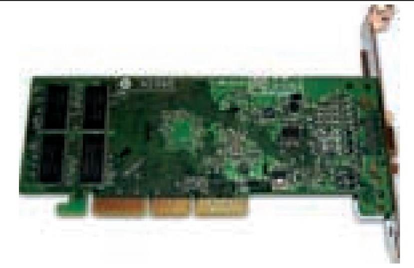
MSI GF4 MX420

Карта имеет AGP x2/x4 интерфейс, снабжена 64 MB локальной SDR SDRAM памятью (восемь микросхем, размещенных на лицевой и обратной стороне PCB). Микросхемы памяти изготовлены компанией Hynix. Время выборки – 5 ns, что соответствует 200 MHz, однако, по спецификации NVidia оно установлено равным 6 ns, что эквивалентно 166 MHz. Дизайн карты полностью соответствует эталонному. Он очень схож с тем, что мы видели на видеокартах GeForce2 MX/MX400.



Сводная таблица параметров

	GeForce2 Ti	RADEON 7500	GeForce4 MX460 (MX440, MX420)
Чип	NV15	R200	NV17
Ревизия чипа	A12	A12	A3
Версия драйверов	27.30	6.032	27.30
Число конвейеров	4	2	2
Текстурных блоков	2	3	2
Текстур за проход на конвейер	2	3	2
Максимальная скорость заполнения сцены (Мпикселей/сек)	1000	580	600 (540, 500)
RAMDAC, MHz	350	350*2	350*2
Частота памяти, MHz	200	250	275 (200, 166SDR)
Шина памяти, бит	128 (DDR)	128 (DDR)	128 (DDR)
Технология, мкм	0.18	0,15	0,15
Объем памяти у тестируемых видеокарт, MB	64	64	64
Скорость памяти, ns	4	4	3.3 (4, 5)
Методы фильтрации текстур	билинейная, анизотропная (до уровня 2), трилинейная	билинейная, трилинейная анизотропная	билинейная, анизотропная (до уровня 2), трилинейная
Тактовая частота работы ядра (MHz)	250	290	300 (270, 250)
Поддержка полноэкранного сглаживания	FSAA 2x, 4x (*1)	FSAA 2x, 4x (*1)	MSAA 2x, 4x, Quincunx, 4xS (*1)
Аппаратная поддержка пиксельных шейдеров	Нет	Нет	Нет
Аппаратная поддержка вершинных шейдеров	Нет	Нет	Да, до версии 1.1
Поддержка поверхностей высокого порядка	Нет	Нет	Нет
Версия OpenGL	1,3	1,3	1,3
Версия DirectX	8,1	8,1	8,1
Вывод на два монитора	Нет	Да	Да
Аппаратная декомпрессия DVD	Нет	Да	Да (*2)
3D текстуры	Нет	Да (без MIPMAP)	Да (с анизотропией)
Туман	FOGVERTEX FOGRANGE FOGTABLE	FOGVERTEX FOGRANGE	FOGVERTEX FOGRANGE FOGTABLE



MSI GF4 MX440

Карта имеет AGP x2/x4 интерфейс, снабжена 64 MB локальной DDR SGRAM памятью (четыре микросхемы, размещенных на лицевой и обратной стороне PCB). Микросхемы памяти изготовлены компанией Samsung и имеют время выборки 4 ns, что соответствует 250 (500) MHz.

И опять MSI установила более быструю память, чем рекомендует производитель. Напоминаю, что по спецификации положено 5 ns, что соответственно равно 200 MHz. Тем не менее, частоты выставлены так, как рекомендует NVidia. MSI GF4





MX440 является точной копией эталонного дизайна. За охлаждение чипа отвечает кулер обычной формы, который имеет стильную золотистую окраску.

Я аккуратно, чтобы не повредить чип, снял кулер и – о чудо! – под ним красовался чип, промаркированный NV17. Все три карты поставляются в retail-упаковке и имеют в комплекте большое количество игр и программного обеспечения.



MSI GF4 MX460

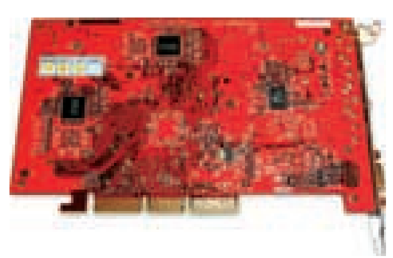
Карта имеет AGP x2/x4 интерфейс, снабжена 64 MB локальной DDR SGRAM памятью (четыре микросхемы, размещенных на лицевой и обратной стороне



PCB). Микросхемы памяти изготовлены компанией Samsung и имеют время выборки 3.3 ns, что соответствует 303 (606) MHz. Память, как и на старших братьях, облачена в новый BGA-корпус, который обеспечивает лучшее охлаждение чипов памяти.

Поскольку GeForce4 имеет два интегрированных в ядро RAMDAC, спецификация NVidia предусматривает так называемую «двухголовость», то есть поддержку двух мониторов от одной видеокарты. К сожалению, рассмотренные карты от MSI не имеют второй «головы», зато имеют VIVO (Video-In-Video-Out). На этой плате установлен стильный золотистый кулер, который инженеры MSI поместили под прозрачную пластиковую крышку.







Такой кулер гораздо красивей, чем стандартный, но... Часто ли вы заглядываете внутрь компьютера? К тому же пластиковая крышка имеет плохую теплопроводность и сильную вибрацию, впрочем, возможно, нам просто не повезло с выбранным экземпляром. С VIVO не произошло никаких сюрпризов; за его управление отвечает процессор небезызвестной компании Philips.

РАЗГОН

GeForce MX420

Как я уже говорил выше, узким местом этой платы является именно SDRAM память. Поэтому, ее-то и нужно разгонять, а разгон чипа становится просто бессмысленным занятием. Наш тестовый образец показал стабильную работу на частотах чипа/памяти 320/240 MHz и это при 5 ns памяти! Великолепный результат.

Естественно, чип можно разогнать и больше, но при этом необходимо установить на плату вентилятор. Но стоит ли оно того?

GeForce MX440

Эта плата продемонстрировала приличный разгонный потенциал. Наш экземпляр показал стабильную работу на частоте 330/270 MHz.

GeForce MX460

Поскольку память на этой плате представлена в новых BGA–корпусах, которые способствуют лучшему охлаждению, возникает надежда о солидном разгонном потенциале. Еще надо отдать должное инженерам MSI, которые не поскупились установить более быструю память, чем предусмотрено спецификацией NVidia. Наш экземпляр показал стабильную работу 340/350 MHz. С уверенностью можно сказать, что столь быстрая память может с избытком удовлетворить требования графического процессора. Однако сам процессор пал жертвой плохой теплопроводности пластиковой крышки на кулере. Лично мне кажется, что ни к чему такому урезанному графическому процессору столь быстрая память.

ТЕСТЫ

Конфигурация тестового стенда

* Компьютер на базе процессора – AMD Athlon XP 2000+

* Материнская плата EPOX Socket-A: VIA KT266A EP-8KHA+ (KT266A 6xPCI, 3DDR, Sound, U-DMA-100, ATX)

* Оперативная память DIMM 2x128 MB DDR SDRAM PC2100 (Hyundai)

* Жесткий диск IBM DTLA 307015 (7200 rpm)

1. WindowsXP
2. 3DMark 2001SE
3. Quake3 Arena v1.17
4. Return to Castle Wolfenstein

Условия тестирования

Поскольку мы тестируем видеокарты, а не процессоры, все настройки графики я выставил, как говориться, «на всю катушку». Тесты проводились исключительно в 32-bit (реальном) цвете.

3DMark 2001SE

Сцены этого игрового теста проходили 32(24)-bit Z-буфере.

Quake3 Arena v1.17

Я крутил демо-бечмарк Quaver.

Return to Castle Wolfenstein

Я крутил демо-бечмарк собственного изготовления. Он изобилует огромным количеством эффектов и сложной геометрией.

DVD

В прошлом номере я обещал рассмотреть встроенную в NV17 возможность аппаратного декодирования MPEG2. К сожалению, я не нашел программного плеера, способного «понимать» эту возможность в новых чипах. Как только появятся обновления программного обеспечения, я с удовольствием рассмотрю их и предоставлю на ваш суд.

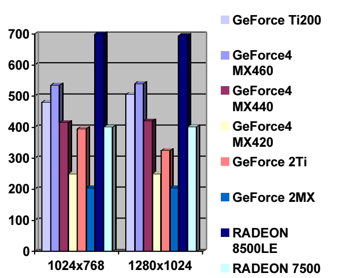
2D-графика

По сложившейся традиции, начну именно с обычной 2D-графики. Все три карты показали прекрасную высококачественную картинку. Однако в разрешении 1600x1200 у младшей модели я заметил небольшое «замыливание» текста. Как я уже неоднократно говорил, оценка двумерной графики вещь сугубо субъективная, неподдающаяся универсальным критериям.

3D-графика

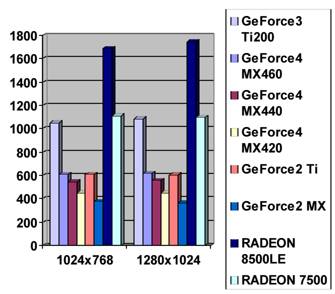
Синтетические тесты

3D Mark 2001SE – скорость закраски. Fillrate Single. MTexels/s – 32-bit.



Естественно, этот тест носит больше теоретический, нежели практический характер. Невозможно не заметить гигантское преимущество RADEON 8500LE. Интересный факт – 2-х конвейерный MX460 везде опередил 4-х конвейерный GeForce Ti200. Скорее всего, это результат более быстрой работы памяти.

3D Mark 2001SE – скорость закраски. Fillrate Multi. MTexels/s – 32-bit.

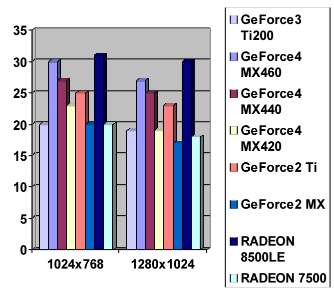


Как и в предыдущем тесте, RADEON 8500LE сильно выигрывает у конкурентов. А GeForce3 Ti200 намного оторвался от GeForce4 MX. При больших нагрузках сказывается возможность наложения 4-х текстур, вместо 2-х, как у MX.

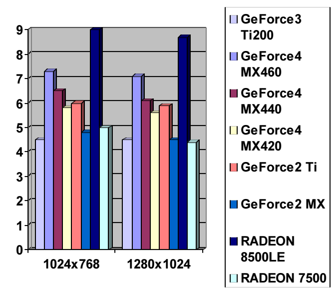
Теперь займемся тестированием видеокарт при огромном количестве полигонов.

3D Mark 2001SE, High Polygon Count 1 light, Mtriangles/s.

И опять хочется отметить блестящую работу инженеров ATI. Их детище не оставляет шанс конкурирующим продуктам. Исключение составляет лишь GeForce4 MX460.



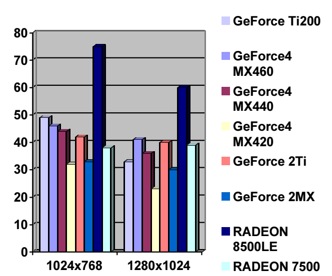
3D Mark 2001SE, High Polygon Count 8 lights, Mtriangles/s.



Этот тест тоже не преподнес сюрпризов – RADEON 8500LE еще больше вырвался вперед. Традиционно чипы NVidia более болезненно переносят добавление источников света.

Вершинные шейдеры

3D Mark 2001SE, vertex Shader Speed, FPS.

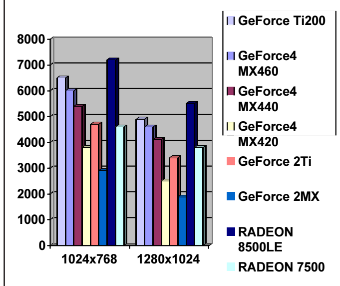


Этот тест наиболее важен с теоретической точки зрения. И опять пальма первенства принадлежит RADEON 8500LE.

На этом мы подведем итог синтетических тестов и перейдем к реальным приложениям. Абсолютным лидером среди «синтетики» является RADEON 8500LE. Напомню, что от полноценного RADEON 8500 он отличается более низкими частотами ядра/памяти (275/275 – RADEON 8500, 250/250 – RADEON 8500LE). Теперь посмотрим, как проявят себя новые видеокарты в играх.

3D Mark 2001SE, 3D MARKS

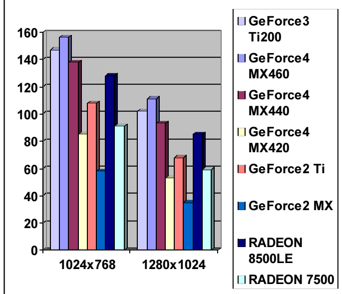
В суммарных результатах лидером по-прежнему является RADEON 8500. В 3D Mark 2001SE входят четыре игровых теста, три из которых проходят как при низкой, так и при высокой детализации графики. Результаты складываются и усредняются.



Quake III: Arena, Quaver

Этот бенчмарк изобилует огромным количеством потрясающих эффектов, наисложнейшей геометрией и огромным объемом текстур.

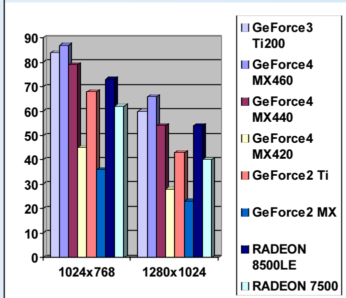
Посмотрите, как сильно уступает



GeForce 420MX старшим моделям линейки. Как я уже говорил выше, узким местом этой видеокарты является медленная SDRAM память. Как только чип NV17 получил быструю DDR SDRAM память, его производительность существенно возросла. Первое место занял GeForce4 MX460 – резкому скачку способствует самые высокие тактовые частоты и оптимизированные драйверы. GeForce4 MX значительно опережает самую младшую модель – GeForce2 MX. Здесь причиной является отлаженный механизм кэширования данных. Медленная память не может обеспечить высокоскоростную работу мощного чипа GeForce2 Ti. К тому же, он не имеет прогрессивного механизма кэширования данных.

Return to Castle Wolfenstein

Поскольку игра построена на движке Quake III, результаты этого теста похожи



на результаты предыдущего. В лидерах опять GeForce4 MX460, а в аутсайдерах – GeForce2 MX. Повторяться не буду, причины все те же.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Итак, новые видеокарты GeForce4 MX460, GeForce4 MX440 и GeForce4 MX420, призванные заменить GeForce3 Ti200, GeForce2 Ti и GeForce2 MX, со

своей задачей справились. Однако как всегда в бочке меда есть ложка дегтя. Цена. GeForce4 MX420 пришел на замену GeForce2 MX, опережая последнего примерно на 50%. Если производители не будут завышать цены на GeForce4 MX420, этак карта станет хитом продаж.

GeForce4 MX440 с уверенностью затыкает за пояс всю серию GeForce2. На стороне новинки – более высокая производительность, поддержка различных вариантов полноэкранного сглаживания методом мультисэмплинга (accuview), поддержка вершинных шейдеров, поддержка мультимониторных конфигураций. Еще один потенциальным хит продаж.

К карте GeForce4 MX460 у меня несколько неоднозначное отношение. С одной стороны, она демонстрирует равную или чуть большую производительность по сравнению с GeForce3 Ti200 и имеет поддержку двухмониторных конфигураций, чего у предшественницы нет и быть не может. С другой стороны, GeForce3 Ti200 имеет аппаратную поддержку пиксельных шейдеров и анизотропную фильтрацию высокого уровня.

Из всех видеокарт явным лидером смотрится ATi RADEON 8500LE. На мой взгляд, серия GeForce4 MX не достойна гордого звания GeForce4, ведь само имя, перепрыгивающее с GeForce2 MX сразу на GeForce4 MX, просто обязывает карту обладать высокой производительностью. Но вместо этого мы вновь видим преобладание маркетинговых игр над реальным технологическим скачком. Пусть мы и не ждали от серии MX фантастической производительности, но где новые технологии и функции? Тут ожидания не оправдались, а всему виной банальная экономия места на кристалле. Если смотреть с точки зрения ценовой политики, тут все козыри у Ati, которая постоянно снижает цены на свою продукцию. Однако это подстегивает NVidia к удешевлению всей линейки GeForce4 – конкуренция, от нее никуда не деться. В ближайшем будущем ситуация должна стабилизироваться.

Тем, кто решил покупать акселератор, сейчас стоит обратить внимание на GeForce3 Ti200 и RADEON 8500LE. За их моральное устаревание вы можете не волноваться.

ВЫВОДЫ

Плюсы

1. Хорошая производительность.
2. Поддержка двухмониторных конфигураций.

Минусы

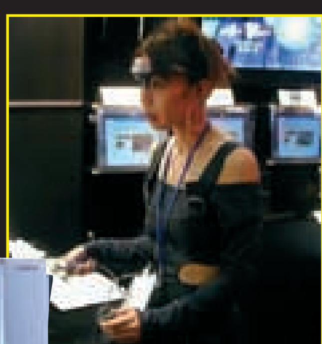
1. Отсутствие аппаратной поддержки пиксельных шейдеров и анизотропной фильтрации высокого уровня.
2. Пока не исчезнет фактор новизны – не самая лучшая покупка.

END

HI-TECH NEWS

АЛЬТЕРНАТИВА МОНИТОРАМ?

Что является препятствием к переходу на полностью мобильные компьютерные технологии? Верно, этот здоровенный белый ящик, стоящий на столе и являющийся непременным атрибутом любой персоналки. Нет, не системный блок, как раз его можно сжать до размеров записной книжки (как недавно доказала фирма IBM), а самый что ни на есть обычный монитор. Даже ЖК-вариант с собой в дорогу не возьмешь, а игрушечные экранчики КПК, будем откровенны, годятся разве что для органайзеров. Неплохим решением, хотя и чрезвычайно дорогим, является технология проецирования изображения слаботочным лазером прямо на сетчатку глаза. Достоинства: картинка полупрозрачна, обладает высоким разрешением и не загораживает обычный обзор, в любой момент ее можно отключить. Недостатки: дороговизна. Другой разумной альтернативой являются сверхминиатюрные дисплейчики. Такой “минимонитор” размером всего 6 мм, встроенный в очки, аналогичен 15 дюймовому монитору с разрешением 800x600 (или 640x480 в цветном варианте). Но у миниатюрных дисплеев есть недостаток - они загораживают обзор. Mitsubishi Electric практически удалось решить последнюю проблему - миниэкран вешается не прямо перед глазами, а сверху или сбоку, изображение с него проецируется только на ограниченный участок глаза.





Представьте себе: вы ходите по улице как обычно, но стоит взглянуть в верхний правый угол, как перед глазами всплывает картинка с количеством пришедших SMS или иной оперативной информацией. По прогнозам, 2002-2003 года должны ознаменоваться бурным развитием подобных средств отображения для КПК, сотовых телефонов и других мобильных устройств.

Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor

Лев Емельянов lev@gameland.ru

FANDOM



Данная статья – сугубо фанатская. Это впечатления человека, который уже несколько недель с упоением играет в Pool of Radiance. А заодно – попытка ответить на вопрос, почему эта замечательная RPG провалилась.

Долог и непрост был мой путь к этой игре. Я с нетерпением ждал ее выхода, следил за анонсами, жадно рассматривал скрины... Наконец, Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor появилась в магазинах, но... в этот день в редакцию прибыла из "Буки" Wizardry 8, на несколько месяцев вырвавшая меня из жизни. А PoR ждала своего часа. И пока она его ждала, я читал разгромные рецензии и наблюдал, как за короткий срок вышло целых 3 патча.

Но нет худа без добра – когда игра со всеми патчами наконец оказалась на моем винте, я не столкнулся с проблемами и багами версии 1.0. Кроме того, к тому моменту я уже прочел кучу рецензий и примерно представлял, что меня ожидает.

Первое, что должен сделать геймер, если он хочет получить от Pool of Radiance удовольствие, – выкинуть из головы все мысли о Baldur's Gate. Перед нами – классика, очищенная от всяких модных примесей и мишуры. Это игра, в которой вопрос: "ПОЧЕМУ герои оказались в полном опасностей подземелье?" – просто не стоит. Потому что потому!

Отсутствие класса Wizard и введение Sorcerer'а авторы объяснили необходимостью не переусложнять интерфейс – ведь Sorcerer, в отличии от Wizard'а, не должен перед сном выбирать заклинания для заучивания. Второе важнейшее различие этих классов в том, что магические способности Sorcerer'а определяются не интеллектом, а харизмой!

Это игра, где никто случайно не оказывается сыном бога, где герои выполняют квесты, не задумываясь о заоблачных материях, где они не дерутся между собой и не влюбляются, – где просто безумно интересно исследовать подземелья и развивать персонажа.

Мрачную атмосферу порабощенного злом города Myth Drannor создают картинки, демонстрируемые во время загрузки, и сообщения от Dungeon Master'а типа: вы чувствуете, что за этой дверью маются призраки тех, кто населял эти комнаты столетия назад... Сами лабиринты великолепны. Это настоящий вызов вашей сообразительности, это единственный в моей практике случай, когда не действует правило «правой руки» – в подземелье масса островков и секретных дверей, переходов с уровня на уровень и т.д. По сложности и запутанности PoR даст сто очков вперед и Baldur's Gate, и даже Icewind Dale. При этом очень грамотно размещены выходы на поверхность и ключи, отпирающие двери и сундуки. Конечно, чтобы их собрать, нужно разбивать всю мебель в комнатах, но опять-таки – чего в этом плохого? Критики упрекнули игру, что лабиринты однообразны – это только доказывает, что они не продвинулись дальше 1-го гномского уровня. Впереди будет такая красота – мама дорогая...



Следующим огромным плюсом игры является продвинутая тактика, вполне сопоставимая с X-COM или Fallout. Здесь корректно работают эффекты, практически не используемые в риал-таймовом Baldur's Gate – Turn Undead, Daze, Sleep, Charm. Пытаясь сотворить контактное заклинание, кастер, как правило, получает по кумполу, теряет кучу HP, а спелл сбивается. Впрочем, падение здоровья до отрицательных значений – это еще не смерть: если вы сумеете быстро вылечить героя, то все будет в порядке (в ситуациях, когда персонаж все-таки гибнет, поможет Wand of Resurrection). Периодически встречаются очень сильные противники, заставляющие использовать весь собранный арсенал свитков и жезлов. Главное – не забыть отключить режим Move&Act (Left Shift) – тогда герои смогут несколько раз атаковать в течение раунда. В целом же, можно сказать, что Pool of Radiance – это первый пример нормального походового боя в Fantasy-RPG за много-много лет.

Поначалу меня бесил страшно медленный и неравномерный набор опыта героями – за тяжелейший бой дают по 10-15 очков на брата, а за то, что мы притащили эльфийскому магу его посох – по 500. Но со временем до меня дошел глубокий смысл этой системы – при таком количестве монстров персонажи слишком быстро стали бы круты до безобразия. Профессиональный рост осуществляется по правилам 3-ей редакции D&D – т.е., получая новый уровень, герой может выбрать, в каком классе он желает продвинуться. Это открывает массу новых возможностей – например, у одного из на-



Тип в красном плаще – Scarred Mage, именно эти гады стоят за событиями в Myth Drannor.



Заклинание Charm очень полезно против многочисленных и сильных противников.



Шикарные магические эффекты вносят приятное разнообразие в мрачную атмосферу.



Голем вдвое выше человека и весит около 2 тонн. Эта штука нечувствительна к любому оружию слабее чем +3. На нее не действует 90% заклинаний. Электрические атаки замедляют чудище на 3 раунда, а огненные – чинят его.



Arracat – очень неприятный противник, а если их несколько, спасти партию могут только жезлы и свитки, найденные за время странствий.





ших сотрудников партия к концу первого подземелья состояла из одних клириков – так удобнее отгонять нежить.

И эта система подверглась дружной критике всех игровых изданий, – за невозможность самому выбирать feats (особые способности героя) при получении нового уровня. Господа, ответьте мне, положа руку на сердце: ЗАЧЕМ вам лично понадобились эти feats? Ведь мы не Fallout играем! Мы по подземельям лазаем, ключи собираем, сокровища ищем. Авторам нужно было соблюсти баланс при переносе на PC правил 3-ей редакции D&D. Система эта сравнительно новая, в неопытных руках вполне возможны перекосы в развитии персонажа, чего допустить было нельзя. Господа критики, скажите откровенно: неужели вы считаете, что авторы хуже вас знают, какие feats получает вор на 4-м уровне?



Естественно, зачистки подземелий и массовые убийства приносят горы сокровищ. Экипировка – это отдельная песня. Что лучше – сабля +2 или кинжал +3? А может – дубина +4? У меня с такой вор ходит. Жадность – ужасное чувство. Именно она заставляла меня раз за разом мотаться на поверхность, чтобы продать добро – это на много дней удлинило прохождение, зато принесло около 60 тысяч…

…Я могу еще долго рассказывать про разные игровые фишки, но это уже было бы сползанием к обзору. Пора ответить на вопрос: почему все-таки Pool of Radiance провалился? Мое мнение – потому что заевшаяся публика ожидала, что это будет новый виток развития идей Baldur's Gate. Публика, привыкшая к яркой графике и легкому геймплею, ждала целого списка модных "продвинутых фич".

А вышел облом! Пришлось много читать и напрягать воображение, изобретать тактику и расставлять по лабиринту указатели. Pool of Radiance продолжает традиции старых AD&D-



шных ролевиков от SSI. Она требует от игрока терпения, внимания, сообразительности и ВОЛИ К ПОБЕДЕ. Естественно, людям, привыкшим получать все в разжеванном виде, игра показалась сложной и занудной.

Ну, а наш вывод таков: PoR – это серьезный вызов и бесценный experience для тех, кто считает себя настоящим ролевиком, а не гонится за попсой и дешевыми эффектами.

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF5762

КОДЫ

PC

MALL TYCOON

На главном экране игры зажмите клавишу CTRL и введите один из нижеследующих кодов:

hditech — завершить текущий исследовательский проект;
hdilore — исследованы все технологии;
hdirate — добавить 100 единиц к рейтингу;
hdicash — получить дополнительные $100,000;
hdimax — результат неизвестен.

SID MEIER'S CIVILIZATION 3

Добываем золото
В директории игры в папке **\ctp_data\default\gamedata** найдите файл под названием script.slc. Откройте его с помощью любого текстового редактора (например, **Notepad**, он же «**Блокнот**») и добавьте следующие строки:

```
trigger 'DOR_T_Give_Gold' when
(IsHumanPlayer(g.player) && (player.1.gold<=200000))
{
AddGold(g.player,1000000);
}
```

Запускайте игру и наслаждайтесь!

PS2

DRAKAN: THE ANCIENT GATES

Дополнительные деньги
Во время игры зажмите L1 + R2 + L2 + R1 (именно в таком порядке) и нажмите ○, □, ▶, ◀, ✕, △, ▼, ▲.
Вы должны получить $10,000.
Вводить код можно несколько раз подряд.

Полное здоровье
Во время игры зажмите L1 + R2 + L2 + R1 (именно в таком порядке) и нажмите △, ▼, ○, ◀, □, ▶, ✕, ▲.

Повысить уровень на единицу
Во время игры зажмите L1 + R2 + L2 + R1 (именно в таком порядке) и нажмите □, △, ○, ✕, ▶, ▼, ◀, ▲.

Повысить уровень заклинаний на единицу
Во время игры зажмите L1 + R2 + L2 + R1 (именно в таком порядке) и нажмите Вверх, ▼, ◀, 2▶, ◀, ▼, ▲.

Неуязвимость
Во время игры зажмите L1 + R2 + L2 + R1 (именно в таком порядке) и нажмите ✕, ▼, △, ▲, ○, ▶, □, ◀.

GUILTY GEAR X

Бонусные персонажи
На заглавном экране (с надписью "**Press Start**") нажмите ▼, 2▶, ▲, **Start**, чтобы получить доступ к бойцам Testament и Dizzy.

AIRBLADE

Чтобы активировать режим читов, выберите в меню игры **Story Mode**, затем на экране выбора уровня нажмите ▲, ▼, ▲, ▼, L1, L2, R2, R1, SELECT + ✕. Если все было сделано правильно, вы услышите подтверждающий звуковой сигнал и получите доступ ко всем уровням, героям и бонусам. На экран выбора уровня можно попасть после прохождения хотя бы одного уровня.

SSX TRICKY

Все коды следует набирать в главном меню (с опциями **Start Game** и **DVD Content**).

Режим читов
Зажмите L1 + R1 и нажмите ✕, △, ▶, ○, □, ▼, △, □, ◀, ○, ✕, ▲. Отпустите L1 + R1, и если все было сделано правильно, вы услышите подтверждающий звуковой сигнал. Данный чит позволяет получить доступ ко всем персонажам, одеждам, сноубордам и уровням.

Получить все статус-поинты
Зажмите L1 + R1 и нажмите 2△, ▶, 2△, ▼, 2✕, ◀, 2✕, ▲. Отпустите L1 + R1, и если все было сделано правильно, вы услышите подтверждающий звуковой сигнал. Все персонажи теперь могут похвастаться полностью проапгрейденными характеристиками.

Mallora Board для Elise
Зажмите L1 + R1 и нажмите 2✕, ▶, ○, ○, ▼, 2△, ◀, 2□, ▲. Отпустите L1 + R1, и если все было сделано правильно, вы услышите подтверждающий звуковой сигнал. Персонаж Elise должна получить новый сноуборд.

Mix Master Mike
Зажмите L1 + R1, а затем нажмите 2✕, ▶, 2✕, ▼, 2✕, ◀, 2✕, ▲. Отпустите L1 + R1, и если все было сделано правильно, вы услышите подтверждающий звуковой сигнал. Теперь выберите любого персонажа и начните игру. Не удивляйтесь, вы теперь играете за Mix Master Mike из Beastie Boys.

THE SIMPSONS: ROAD RAGE

Все коды следует набирать в меню опций. Каждый правильно введенный код сопровождается характерным звуковым сигналом.

Убрать карту
Зажмите L1 + R1 и нажмите □, 2△, ○.

Режим Turbo
Зажмите L1 + R1 и нажмите ✕, 2△, ✕. Теперь во время игры вы можете активировать турбо-ускорение (используйте для этого кнопку □).

Режим замедления (Slow-Motion)
Зажмите L1 + R1 и нажмите ✕, ○, △, □.

Режим Overhead View
Зажмите L1 + R1 и нажмите ○, ○, ○, □.

Остановить время
Зажмите L1 + R1 и нажмите ○, △, □, ✕. Во время игры нажмите **R**, чтобы включить или остановить таймер.

Показать скрытые линии
Зажмите L1 + R1 и нажмите 2△, 2✕.

Плоские персонажи
Зажмите L1 + R1 и нажмите 4○.
Все люди, кроме выбранных вами персонажей, становятся плоскими.

Ночное время суток
Зажмите L1 + R1 и нажмите 4✕.

Альтернативные положения камеры
Зажмите L1 + R1 и нажмите 4△.

Дополнительные деньги
Зажмите L1 + R1 и нажмите 4□.

Секретный персонаж (Рождество)
Зажмите L1 + R1 и нажмите 2△, ○, △. Теперь под знаком "?" в меню выбора персонажей вас поджидает Апу, одетый в костюм Санта Клауса.
Для получения аналогичного эффекта можете установить систему на 25 декабря.

Секретный персонаж (День Благодарения)
Зажмите L1 + R1 и нажмите 2△, 2○. Теперь под знаком "?" в меню выбора персонажей вас поджидает Мардж, одетая в праздничный костюм.
Для получения аналогичного эффекта можете установить систему на третий четверг ноября.

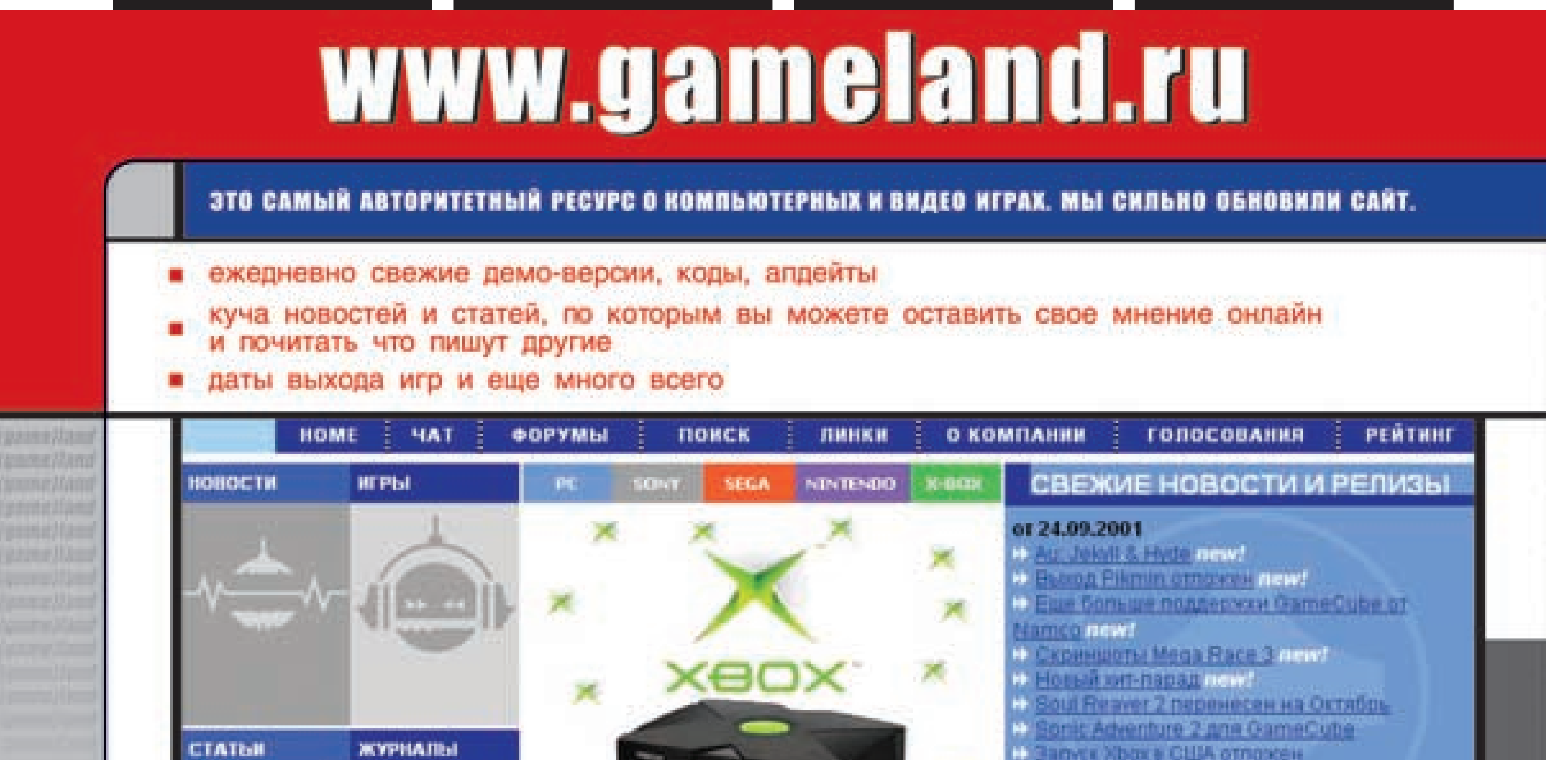
Секретный персонаж (Хеллоуин)
Зажмите L1 + R1 и нажмите 2△, ○, ✕. Теперь под знаком "?" в меню выбора персонажей вас поджидает Барт, одетый в костюм Франкенштейна.
Для получения аналогичного эффекта можете установить систему на 31 октября.

Секретный персонаж (Новый Год)
Зажмите L1 + R1 и нажмите 2△, ○, □. Теперь под знаком "?" в меню выбора персонажей вас поджидает клоун Красти, одетый в праздничный костюм.
Для получения аналогичного эффекта можете установить систему на 1 января.

Ядерный автобус
Зажмите L1 + R1 и нажмите 2△, □, ✕.

Красная коробочка
Зажмите L1 + R1 и нажмите 2△, □, ○.

Смитерс в машине мистера Бернса
Зажмите L1 + R1 и нажмите 2△, 2□.



КОДЫ

EASTER EGGS

NEED FOR SPEED IV: HIGH STAKES (PC)

1. Мини-игра "Кликни по фотке"
Запустите игру и войдите в меню **Credits**. В правом верхнем углу экрана вместо **Scrolling Credits** выберите **Photos**, после чего на экране начнут появляться фотографии разработчиков с подписями. Чтобы получить доступ к мини-игре, щелкайте по фоткам как можно быстрее, не жалея мышки. Добро пожаловать в тир! Суть мини-игры состоит в "уничтожении" с помощью курсора хаотично появляющихся на экране фотографий. Чем выше уровень игры, тем быстрее появляются картинки, и тем сложнее по ним попасть. В вашем распоряжении всего пять попыток, так что будьте крайне внимательны. Лично мне удалось дойти только до 7 уровня, может, вам удастся побить этот рекорд?



2. Праздник каждый день
Поставьте число в системе на 4 июля и запустите игру. Теперь на некоторых трассах в ночное время суток вы сможете наблюдать в небе салют.



NO ONE LIVES FOREVER

1. С песней по жизни
Начните новую игру, нажмите клавишу [T] и наберите **mpmiked**, после чего вам будет предложена неимоверная сумма денег. Не стоит забывать, что бесплатный сыр бывает только в мышеловке, так что без малейших раздумий откажитесь от соблазнительного предложения. Хотя, если все же алчность овладеет вашим разумом, и вы нажмете на **YES**, то вас попросту выбросят из игры. Прямо на рабочий стол. Те, кто выбрал **NO**, получат возможность прослушать прикольную песенку, исполненную самими разработчиками. Только сначала отключите в меню опций музыку в игре – в противном случае вы ничего не услышите.

FORSAKEN (PC)

1. Стриптиз на мотобайках
Зайдите в папку "**data\textures**", расположенную в директории игры. Найдите графический файл **butgrid.bmp** и переименуйте его, например, в **butgrid_.bmp**. Также найдите файл **ngrid8bt.bmp** и тоже переименуйте его, скажем, в **ngrid8bt_.bmp**
Затем найдите файлы **nbutgrid.bmp** и **nngrid8bt.bmp** и переименуйте их в **butgrid.bmp** и **ngrid8bt.bmp**, соответственно.

Теперь запустите игру и увидите, как преобразились персонажи **Flygirl** и **Nubia**.

Кстати, **Flygirl** — скрытый персонаж. Соберите все кристаллы во время игры и тогда вы получите доступ на секретный уровень. Покажите себя на последнем этапе с лучшей стороны, и считайте, что **Flygirl** у вас в кармане.



А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ?..

BLADE OF DARKNESS (PC)

1. Пошалим?
Зайдите в папку **/scripts** в директории игры и найдите файл **menu.py**. Сделайте на всякий случай копию, а оригинал откройте в текстовом редакторе, например, в **Notepad**. Добавьте в самом конце файла следующие строки:

```
import cheats
cheats.ActivateMiscCheats()
cheats.ActivateLaserEyes()
cheats.ActivateWeaponGrow()
cheats.ActivateGoreCheatsCheats()
cheats.ActivateLevelCheats()
```

Теперь во время игры вы можете использовать довольно любопытные скрытые возможности, которые активируются нажатием определенных клавиш:

[1] — получить маленький меч;

[2] — получить большой меч;

[3] — получить большой щит;

[4] — получить маленький щит;

[G] — получить саблю;

[H] — режим Sleepy Hollow;

[M] — сменить скин персонажа;

[P] — камера отделяется от персонажа;

[X] — режим The Matrix;

[F5] — вращать камеру вокруг персонажа влево;

[F6] — вращать камеру вокруг персонажа вправо;

[F9] — повысить уровень;

[F10] – неуязвимость.



Всему виной режим Sleepy Hollow. И кто я теперь? Путник без головы?



Клавиша [M] готова в любое время разнообразить ваш гардероб. Как вам костюмчик скелета?



Бои в стиле Матрицы с вращающейся вокруг персонажей камерой выглядят весьма зрелищно.



2. Кровавые игры
В этой же папке /scripts находится весьма любопытный файл под названием InitParticleSystems.py, с которым можно (и даже нужно!) позабавиться. Сначала создайте резервную копию на случай, если что-то пойдет не так, а оригинал откройте все в том же Notepad. Найдите в файле строку **Blood Particle definition**
Чуть ниже вы сможете обнаружить запись **size=20.0*(1.0-aux)+2.0**, которая определяет количество проливаемой в игре персонажами крови. Не стесняйтесь немного повысить значения и поставьте вместо всех цифр, скажем, девятки, чтобы у вас получилось что-нибудь вроде size=**99.9*(9.9-aux)+9.9.** Теперь начните новую игру (**New Game**)... и наслаждайтесь.
Плюс к этому, в файле **InitParticleSystems.py** прописаны значения параметров тумана, огня и прочих субстанций, с которыми так же можно поэкспериментировать.

AIRBLADE (PS2)

Как получить доступ к дополнительным героям?
J. J. Sawyer: пройдите игру, получив ранг "**S**" во всех этапах.
Johnny Knoxville: пройдите игру дважды, получив ранг "**S**" во всех этапах.
Naomi: пройдите уровень **Downtown**, получив ранг "**B**".
Oscar: пройдите игру, получив ранг "**A**" во всех этапах.
The Insider: пройдите уровень **Storage**, получив ранг "**B**".

SSX TRICKY (PS2)

Как открыть доступ к трассам **Untracked** и **Pipedream**?
Untracked: необходимо получить медали во всех Race-соревнованиях
Pipedream: необходимо получить медали во всех Showoff-соревнованиях
Как получить Uberboard?
Выполните все трюки, указанные в книге вашего персонажа. **Uberboard** — лучший по характеристикам сноуборд, с которым гораздо легче выигрывать соревнования.
Как получить доступ к остальным персонажам?
Необходимо заработать определенное количество золотых медалей в режиме **World Curcuit Mode**.
Brodi: одна золотая медаль;
Zoe: две золотые медали;
JP: три золотые медали;
Kaori: четыре золотые медали;
Marisol: пять золотых медалей;
Psymon: шесть золотых медалей;
Seeiah: семь золотых медалей;
Luther: восемь золотых медалей.

Сергей ОВЧИННИКОВ ovch@gameland.ru

Ледниковый период на пороге

Widescreen возвращается! Вновь в каждом номере журнала самые свежие и самые интересные новости из мира кино. Премьеры, релизы, анонсы, сенсации, жадные кинопрокатчики, капризные звезды, грандиозные сборы, провокационные рекламные кампании и наш бескомпромиссный взгляд со стороны на индустрию, которая до сих пор (какая неслыханная наглость!) все еще является абсолютным лидером рынка развлечений.





В конце марта этого года американская киноакадемия вновь будет вручать позолоченные статуэтки «Оскар» самым выдающимся кинопроектам года. Впервые в списке номинаций значится «Лучший полнометражный анимационный фильм» - на награду претендуют два бесспорных шедевра Shrek и Monsters, Inc, а также аутсайдеровский Jimmy Neutron: Boy Genius, причисленный к «лику святых» лишь ради того, чтобы в номинации имелся минимальный кворум. Нам кажется, что награда достанется скорее злому и ироничному Шреку, нежели милым и добрым ЗАО «Монстры». Но здесь главное даже не это. Главное – прецедент. Ведь на подходе еще несколько потенциальных анимационных шедевров, которым теперь придется бороться не только за кассовые сборы, но и за право войти в историю. Фильм, о котором мы расскажем сегодня, в историю уже вошел.



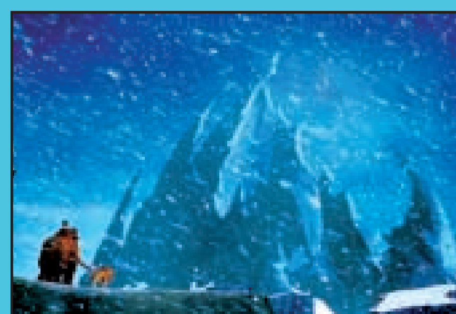
Ice Age

Студия: 20th Century Fox/ BlueSky Studios
Режиссер: Chris Wedge
Бюджет: $75 000 000
Премьера в США: 15 марта 2002 года
Премьера в России: октябрь 2002 года

Первый рекламный ролик фильма Ice Age (смотрите на нашем диске) - это, фактически, фильм в фильме. Еще полгода назад наша редакция в полном составе каталась от смеха по полу, поднимаясь с него лишь для того, чтобы запустить в компьютере ролик заново. Трогательная история жадного до орешков белкоподобного существа, преследуемого раскалывающимся айсбергом заставила нас поверить в то, что на руках у студии 20th Century Fox настоящий суперхит.

Анимационное подразделение студии Fox, в отличии от Disney или Warner Bros., существует относительно недавно, всего лишь с 1994 года, когда компания начала работу над экранизацией истории жизни чудом спасшейся от кары большевиков принцессы Анастасии. Приторная и глуповатая, но зато чрезвычайно красивая сказка собрала неплохую кассу, но до успеха таких хитов, как Aladdin или Lion King ей, конечно же, было далеко. Следующий проект Fox, великолепный фантастический фильм Titan A.E., который я лично до сих пор считаю одним из красивейших мультфильмов современности, полностью провалился благодаря бездарной рекламной кампании и неудачной дате выхода. После этого провала студия решила закрыть свое анимационное подразделение и покончить с попытками переплюнуть Disney и DreamWorks. Однако, как выяснилось, один последний проект все-таки уцелел.

Ice Age – полностью компьютерная комедия, повествующая о приключениях нескольких доисторических неудачников в эпоху надвигающихся на земные континенты ледников. Эдакий псевдосиквел к диснеевскому Dinosaur, если хотите. Вместо того, чтобы как все нормальные животные пытаться бежать на юг, где все еще тепло, кучка безумцев (мамонт, саблезубый тигр, некое подобие барсука и тот самый белкоподобный субъект, герой первого ролика) предпринимает смелый поход на север, чтобы вернуть людскому племени потерявшегося младенца. В общем, стандартная история «путешествия на край земли в поисках собственного «Я». Отличительные моменты – обилие остроумных шуток и уникальный графический стиль. Типичный пример веселой сцены. Пещера. Компашка пытается развести огонь. После долгих мучений «барсуку» это удается. Барсук (гордо): «Отныне будете называть меня Лордом Пламени». Остальные, хором: «Эй, Лорд Пламени, у тебя хвост загорелся!». Тупой и еще тупее. Но отчего-то весело. В

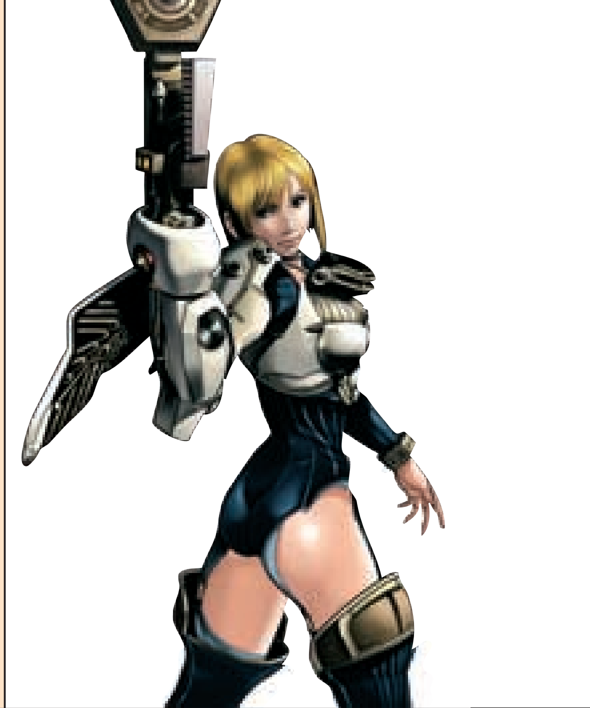


Героям фильма предстоит непростое путешествие среди скал, снежных бурь и вмерзших в кубы льда рыбок и динозавров...

отличии от силиконового стиля всех остальных CG-мультиков, с реалистичными текстурами и сглаженными углами, Ice Age представляет нам совершенно иной подход к CG-анимации. В этом мультике вы увидите чистейшие ровные пространства, тучу объектов, нарочито прорисованных лишь схематично, массу острых углов и совершенно нереалистичных текстур. Если снег – то белоснежный, если огонь – то ярко-красный. Все построено на контрастах. Герои прорисованы под стать своим характерам. Shrek – это пародия. Ice Age – анекдот. Полнометражная анимация, благодаря долгим усилиям со стороны Pixar, PDI и вот теперь Blue Sky Studios, наконец-то покончила с царившим на рынке детсадовским подходом. Теперь мультики – кино для всех.

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

ДМИТРИЙ ЭСТРИН
estrin@gameland.ru



Трудно угодить всем. Особенно находясь на месте ведущего рубрики «Обратная Связь», месте, которое я сейчас, собственно, и занимаю. Опубликуй 10 писем из 200, и 190 человек можно заносить в списки обиженных (как правило, временно обиженных, но все же)... Более того, вероятно, что и среди 10 опубликованных счастливчиков найдутся недовольные (где развернутый ответ на 6 полос сплошного текста? где, черт возьми, адекватное восприятие критики? что значит «примем во внимание»?). На этом фоне популярность рубрики представляется парадоксом. Правда, только видимым парадоксом, потому как за всем этим скрывается выверенная концепция рубрики, атмосфера свободного общения и сложная механика «обратной связи», которую я до сих пор пытаюсь понять. Причем, не всегда без успеха.

VINDICATOR

Здравствуйте, уважаемая «Страна Игр»! Вот и я добрался до компьютера, чтобы написать/напечатать вам письмо (правда, это уже не первое: на предыдущие вы не отвечали). Долго зрела у меня одна интересная идея, но все никак не решался написать вам о ней. Толчком для высказывания этой мысли послужило создание вами в журнале рубрики "Большой геймерский словарь". Именно в этом и заключалась моя идея, но вы немного неправильно поступили: такая рубрика в журнале – есть хорошо, но представьте себе НАСТОЯЩИЙ геймерский словарь: в твердом переплете; каждое новое издание – (допустим) раз в год; все предельно серьезно (то бишь – настоящие статьи, или, допустим, определения непонятных простому человеку "геймерско-компьютерных слов" (часто бывало – купят какому-нибудь моему другу компьютер, а он пытается что-то понять из компьютерного жаргона, и просит, чтобы ему объяснили непонятные слова; а тут, вместо объяснения – дельный совет: "Купи Большой Геймерский Словарь ГеймЛенда!"). Прошу вас – хотя бы подумайте над этой идеей!

Сейчас позвольте несколько вопросов, просьб и пожеланий: есть у вас (правда, редко) такие замечательные рубрики в разделе online, например: о разгоне модема, о том, как выбрать подходящий компьютер и т. п. Побольше бы подобных руководств! Уж очень занимательные, и что удивительно, действительно помогают! (я ведь на самом деле разогнал модем!)

Помните рубрику о кино? Почему вы ее убрали??! Постеры с фильмами ведь оставили! (Кстати, против них ничего не имею...)

Вы то и дело пишите об истории (развития/создания/и т. п.) компаний, так или иначе связанных с компьютерно-игровой индустрией: почему бы вам не обособить эти материалы в отдельную рубрику – получилось бы неплохо! (если все-таки надумаете, и примите эту идею – не забудьте и студию Pixar, ведь она тоже относится, по крайней мере, к развитию компьютерной графики, хоть и в кино).

Раньше было модно говорить о В. Назарове, приставках vs. компах, постерах с фильмами, но теперь животрепещущая тема – диск. Не верьте тем, кто говорит, что он плохой, и не вздумайте менять его дизайн! Лучше просто оптимизируйте его загрузку, а то за то время, за которое он грузится, я могу копировать с компакт-диска Super Mario World: Super Mario Advance 2 по меньшей мере 15-мегабайтный файл! Не говорите, что "Слово редактора" весит больше...

Перед тем, как я закончу – позвольте попросить вас ответить мне хотя бы на e-mail (warlock@mail.ur.ru), а то получится – зря что ли такой большой текст набирал? Ну да ладно – это всего лишь для того, чтобы удостовериться, что вы хотя бы нашли время для чтения моего послания. Желаю вам удачи, до свидания!

С уважением, достойным того, чтобы вы ответили на это письмо, Vindicator.

Спешу обрадовать и огорчить одновременно: идея создания «Большого геймерского словаря», как самостоятельного издания, не нова. Правда, реальной необходимости или, лучше сказать, востребованности в нем пока, увы, нет. Вариант словаря, существующего на страницах «Страны Игр», на наш взгляд, должен удовлетворить всех наших самых взыскательных и любознательных читателей. Что касается Widescreen, то рубрику мы не убирали, в качестве доказательства может служить ее выпуск в этом номере. Не совсем понятно выделение репортажей о компаниях в отдельную рубрику... Что от этого изменится? Идея? Содержание? Концепция? О Pixar же логичнее всего было бы рассказать в специальном выпуске того же Widescreen. Относительно диска хотелось бы процитировать его редактора, Льва Емельянова: «Технический прогресс требует жертв. Запускающий файл диска весит около 4 МБ, плюс, для каждого раздела с диска считывается большой объем информации. Основным лимитирующим фактором, как ни странно, является не быстрота CD-привода, а его совместимость с остальным железом – т.е. корректная установка драйверов и опций».

ИЛЬЯ И

Доброе время суток, Дима.

Как и обещал, хочу задать ряд вопросов и сделать несколько предложений, которые раньше не приходили мне в голову. Прошу ответить наиболее обстоятельно и подробно.

1) Было бы неплохо выделять всякого рода техническую информацию (названия, и т.д.) жирным шрифтом. Это улучшило бы восприятие у читателя. Вообще-то это и сейчас есть, но – не везде. Почему?
2) Слева в списке редакции написано, что Сергей Долинский – редактор Онлайн. Он что, всегда в онлайне? Если нет, то лучше было бы, имхо, написать редактор "Онлайн".
3) По каким причинам отсутствует рубрика "Юмор"?
4) А рубрика "Вопрос-ответ"(Q&A)?
5) Было бы неплохо выкладывать всякого рода драйверы на диск.
6) Mini-preview, как мне кажется, лучше поставить ПЕРЕД preview. Сначала – маленькие, потом – большие:)

Илья И.

Чем больше работаешь над журналом, тем меньше самые очевидные вещи кажутся таковыми... Своеобразная близорукость... Это комментарии к некоторым предложениям Ильи.

1. Идея правильная, но если вообще всю техническую информацию выделять жирным шрифтом, у читателя будет рябить в глазах.
2. Логично!:) Уже исправились.
3. По причине того, что юмор у нас есть буквально в каждой статье. В редких исключениях претензии предъявлять авторам! Пусть отдуваются... Ну, а по секрету – с первоапрельского номера такая рубрика обязательно появится. А кто будет ее вести – угадайте с трех раз.
4. Вопросы — в ваших письмах, ответы — в «Обратной Связи».
5. Ты не поверишь, Илья, но и такое случается!
6. В чем смысл? Что от этого реально изменится? Перестановка мест слагаемых...

BOOMER

Здравствуй редакция «Страны Игр». Решил я написать письмо вам из-за событий, творящихся в игровом мире и еще из-за нового дизайна вашего журнала. Начнем с журнала, так как проблема эта менее глобальная, да и проблемы тут собственно никакой нет, потому что журнал с новым дизайном стал гораздо лучше. Во-первых, выглядит несколько современнее, во-вторых, легче найти нужную информацию. Так держать! Теперь об играх, смотрю я на новые игры и думаю, почему в них так мало внимания уделяют игровому процессу, ведь, как я считаю, это самое главное в игре, все меньше и меньше выходит игр, которые хорошо играются, а не которые хорошо смотрятся. Конечно, есть студии, которые продолжают делать хорошие игры: WESTWOOD, BLIZZARD, ID, но этого мало. Игровая индустрия попсуется, японизируется и буржуазируется. Вспомним великие творения прошлого: Doom1-2, C&C, Wolfenstein 3D, Civilization, Duke Nukem 3D, WarCraft2 и хотя бы та же Dune 2, и так можно перечислять еще долго, потому что раньше хороших игр было больше, нежели сейчас. Вот это были игры, всем играм игры, едва ли сейчас можно что-либо с ними сравнить. Вспомним, сколько времени мы за ними проводили, часы напролет уничтожали пикселеобразных монстров, воевали за обладание спайсом, устраивали сетевые войны между орками и людьми, да мало ли что еще было, а сейчас, сколько времени мы тратим на свежекупленную игру: установил, запустил, вздохнул, в подставку до лучших времен запихнул. Эти действия мы делаем с большинством игр, за редкими исключениями. К исключениям можно причислить, такие свежие игры, как Sid Meier's Civilization III, «Демиурги», хотя игра на любителя, RtCW (признаюсь, я ждал от него большего), ну и, пожалуй, Yuri's Revenge. Теперь, что касается отечественного производителя, то в целом игры неплохие. Нам остается только смотреть на все это с оптимизмом. Теперь вопросы:

1. Как вы считаете, в чем причины вышеописанного?
2. Как прошли за рубежом «Демиурги»?
3. Что известно о StarCraft 2?

Спасибо за прочтение данного письмеца и не падайте духом, быть может, новые проекты станут лучше нынешних. До свидания.

С уважением BOOMER.

bronteriy@an.ru

Тогда уж сразу к ответам:

1. Каждому времени – свои герои. Это по поводу изменившихся подходов к разработке игр. Всегда стоит помнить о том, что подходы вторичны, а требования широкой публики первичны. Разработчики сейчас не делают игры для себя, они делают продукты, от продажи которых можно было бы извлечь максимум прибыли. Причем, среди этих продуктов довольно часто встречаются шедевры. Пожалуй, даже не реже, чем раньше. Другое дело, что серой посредственности стало больше, но тут уж ничего не поделаешь.
2. Как вполне успешный проект мировых стандартов.
3. Ничего за исключением каких-то совершенно невероятных слухов.

Духом падать не будем! :)

ГЕННАДИЙ

Здравствуйте!

Хочу написать Вам вот о чем.

Во-первых, уже было об этом сказано, очень много рекламы, хорошо, что журнал разросся до 120 полос, но зачем кому этот Star Express? Вам что, места девать некуда? И потом, не слишком ли много внимания Вы уделяете Xbox? Этому ящику добираться до нашей великой Родины еще года 3-4...

Что-то стало твориться непонятное... В №4 за 2002 г. У Вас почему-то под скринами какая-то непонятная белиберда. И на последней странице что-то не то... Я, наконец, понял, почему мне не нравится Назаров. Читая его обзоры, непонятно, чем он занимается, рассказывает про игру, или пересказывает анекдоты. И вот еще что. Как-то странно получается... В своем обзоре автор представляет нам MoHAA лучше по всем параметрам, по сравнению с RtCW. Но однако у MoHAA стоит "золото", а у «Вольфенштейна» – "платина". Странно это, товарищи! И последнее, Дмитрий, мне кажется, что Вы в своих ответах на письма стараетесь показать, какой Вы умный, а все вокруг дураки, конструктивную критику не принимаете...

Если можно пара вопросов:

1) На какое мыло скидывать прохождение к Commandos 2?
2) Где можно достать OpenGL?

С уважением, Геннадий.

Ну, во-первых, журнал разросся как раз благодаря рекламе. Рубрика Star Express, как показывают отзывы, пользуется определенной популярностью, так что многим читателям «Страны Игр» она все же нужна. Xbox до России уже благополучно добрался и буквально каждый человек, обладающий соответствующими средствами, может приобрести его в том же e@shop. «Непонятное» — это наши ошибки. Приносим свои извинения – в будущем таких ляпов не будет. Назаров же, как правило, пишет о таких играх, которые вообще для обычных людей не предназначены.

Ситуация с оценками MoHAA и RtCW действительно экстравагантна и реальности не отвечает... Виновные, кстати, были наказаны. Твои упреки в мой адрес, Геннадий, как ни странно, не справедливы, и мне остается лишь сожалеть о том, что у тебя сложилось такое мнение. Ответы:

1. На dreg@gameland.ru и estrin@gameland.ru.
2. Мягко говоря, где угодно. Например, на сайте http://www.opengl.org/.

ИГОРЬ

Привет, Gameland!

Речь пойдет об игре, еще не существующей, не готовящейся. Она существует в моей голове. Идея о создании пришла во время просмотра Jurassic Park. Я подумал об играх на эту тему и вспомнил, что почти все жанры имеют представителей серии Jurassic Park, а жанр стратегий обделили (может, я ошибаюсь). Ниже будет описаны самые главные моменты, но это самая малость, о мелочах напишу, если понравится. Я еще сейчас придумываю дизайн (я художник).

Вот она: парк, даже, можно сказать, зоопарк, но только вместо зверей динозавры. Все действие будет происходить на острове (в каждой миссии новый). В начале дается главный центр (фиксированный) и небольшая сумма денег, далее строятся ограждения (под напряжением). Строим трассы для машин, чем интересней и захватывающей будет путь, тем больше, естественно, посетителей. Но не всем будет нравятся острые ощущения, так что нужно строить и тихие, романтические маршруты. Посещаемость будет зависеть и от праздников. Для изучения подводной фауны можно будет проводить пути под водой. Местами прибытия будут порт, аэродром, вертолетная площадка и др. Ограды будут разной мощности, будут поддаваться износу и дины смогут сломать ее, и питаться свеженькими туристами. От этого тоже будет зависеть популярность парка. По маршрутам можно расставить места отдыха, магазинчики и т.д. и т.п. Естественно озеленение.

Собственно, о динозавриках, их можно будет купить в любом месте земли, где закончились раскопки и доступны определенные виды для производства их в личной лаборатории. Можно мальчиков и девочек, ребята могут размножаться, потомков можно продавать для получения прибыли. У динов будет ин-

теллект, его они будут получать от рождения, но его можно регулировать посредством инъекций (это пока секрет). Нужно будет создавать микроклимат для каждой особи. Будет и персонал. Сейчас я придумываю сюжетную линию.

Ну, вы судите сами. Если вам понравится, то помогите продвинуть мою идею. Мне очень хочется делать игры. Если идея так себе, то так и напишите, не пойдет. Спасибо, если дочитали до этого места и что уделите мне внимание.

Игорь

Идея сама по себе интересна. Однако продвигать ее, прямо-таки скажем, рано. Дело в том, что у тебя, Игорь, есть лишь общие мысли, которые предстоит развить и оформить в надлежащем виде. Ни один издатель и ни одна команда разработчиков не возьмется за реализацию такого проекта по причине отсутствия основы основ — концепт-документа, в котором будет подробнейший образом рассмотрен каждый игровой аспект. От сюжета до графики. От описания персонажей до игрового баланса. В любом случае хотим пожелать тебе успеха, а заодно и наградить традиционным призом от компании Schick. Чтобы получить его, нужно будет связаться с нами по мейлу vika@gameland.ru.

ФАЧА

Здороваться не буду, это слишком обыденно:)))

Хотя ваша "Обратная связь" уже завалена критикой читателей, все-таки позволю себе краткую рецензию от себя. Ваш журнал я читаю на протяжении одного года (срок смешной для настоящих поклонников журнала, но суть не в этом), за этот малый срок вы успели подорвать свой авторитет в моих глазах. Началось все с небольших статей о играх для новых консолей: типа PSone, PS2, DC!!Но потом журнал стали заваливать статьи краткие, но многочисленные, рецензии на игры для Х-боксов, GC и других современных консолей!! ЗАЧЕМ?? При стоимости этого удовольствия в (250-350)!!!!!!!!! они являются недоступными не только для меня (жителя Украины) но и для большинства гамеров России!!!! Сами диски тоже обходятся в среднестатистический монитор для PC!!!! И ЭТИ "игры" Вы ПОМЕНЯЛИ НА СТАРЫК ДОБРЫЕ ГАМКИ ДЛЯ КОМПА!!!????

Сами же статьи стали какие-то не такие, потеряли былую остросль, заманчивость!! Такое впечатление, что из них ушла душа автора!! Нет былой бешеной отдачи которая заставляла поклонников СИ разрушать ларьки в поисках оставшихся журналов! РЕБЯТА, ВОССТАНАВИТЕ БЫЛОЙ АЖИОТАЖ!!

P.S.: Кстати, ваш ответ о том, что вы не инциклопедия и поэтому не хотите описывать одну из самых ожидаемых игр 2001 "Championship Manager (Season 01/02)" ударил по вашему престижу в рядах поклонников спортивных игр!! (Поверьте мне, я это знаю, как профессионал в этом классе!).

С глубочайшим уважением, Фача.

Ответ писать не буду, как-то это не оригинально. Шутка. Напишу, хотя бы ради того чтобы нарушить рабочую этику ведущего «Обратную Связь» и напомнить некоторым читателям, что в текстовом редакторе, как правило, есть такая вещь, как spellchecker. Эта незамысловатая функция позволит сильно сэкономить силы редактора, тратящего время на расшифровку слов, не напоминающих что-либо вообще встречающееся в русском языке. Что касается мнения, изложенного в письме, то хочу заметить, что индустрия не стоит на месте. Есть, в конце концов, такая вещь, как прогресс (о том, что это такое, вы могли прочитать в предыдущем номере «Страны Игр»), и писать об играх, которые не представляют собой решительно ничего нового ни в технологическом, ни в концептуальном плане, мы не будем.



CONTENT #06 (111)

ДЕМО-ВЕРСИИ
Star Trek: Bridge Commander;
Incoming Forces;
Tux Racer

ВИДЕО
Asheron's Call 2;
Sonic Adventure 2 Battle;
Auto Modellista;
Far West;
Mortal Combat: Deadly Alliance;
Resident Evil;
Grand Theft Auto III;
Triforce Technological Demo;
Ice Age

СТАТЬИ
Metal Gear Solid II: Sons of Liberty;
Omikron;
Quake III. Готовимся к битве

ИНТЕРНЕТ
Windows Media Player 7.1;
RealPlayer 8 Basic;
DirectX 8.1 – Runtime for Windows 98, Me;
DirectX 8.1 – Runtime for Windows 2000;
Quick Time 5.0;
Kali 2.3;
Kali v.2.4 Patch;
Half-Life Botman ver. 3.0;
GeekPlay ver. 3.0;
WorldCraft ver. 3.3;
GoingUP ver. 3.0;
Strange Saver ver. 3.0;
SOB-Bot ver. 3.0

SPECIAL
Слово редактора;
Macromedia Flash;
Скрины к 13 статьям номера;
Wallpapers Chrome (2 шт.);
Wallpaper Star Wars: Jedi Knight II – Jedi Outcast;
Wallpapers Star Wars: Obi-Wan (2 шт.);
Wallpapers Steel Panthers – World at War (3 шт.);
Wallpaper Age of Wonders II;
Age of Wonders II Music (2 темы);
Starmageddon Music

ПРИМОЧКИ
Unreal Tournament – Unreal Forever 6.00;
Unreal Tournament – Unreal Forever 6.02 patch;
Unreal Tournament Bonus Pack;
Unreal Tournament – DM-Aberrance;
Unreal Tournament – DM-Salient;
Monopoly Tycoon – Bonus Pack 1

ПАТЧИ
Unreal Tournament v436 Patch;
Ралли Трофи Патч (RUS);
Venom. Codename: Outbreak v.1.2 (RUS);
Aliens Vs. Predator 2 v1.0.9.4;
Battle Realms v1.10j;
Civilization III v1.17f;
Demolition Derby & Figure 8 Race v1.10;
Evil Twin: Cyprien's Chronicles v1.1;
Gorasul v1.05;
Microsoft Train Simulator Update 1;
NoLimits Rollercoaster v1.1;
Paris-Dakar Rally v1.04;
Rally Trophy v1.01 (English);
Shadow Force EAX Update;
Shadow Force v1.1;
Star Trek - Deep Space Nine: Dominion Wars v1.05;
StarCraft v1.09b;
StarCraft: Brood War v1.09b;
Starfleet Command: Orion Pirates v2.5.2.5;
Sub Command v1.05;
Xtreme Air Racing v1.03

CD



Рекомендуемые системные требования:
P2–300, 64 Mb RAM, 8x CD-ROM

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ:

НАШ РАЗБОР

C&C: Renegade – разбор по косточкам долгожданного хита (?) от Westwood. Плюс советы по прохождению.



НАШИ ПРИКОЛЫ

Торжественный комплект – сакраментальные секреты написания обзоров по играм.

Запуск рубрики “Юмор” – фирменные опусы и заметки от г-на Назароффа.

НАШИ ДРУЗЬЯ

В рубрике Star Express – встречайте неповторимого и неизменно веселого Васю Стрельникова.

НАШ HI-TECH

Новости высоких технологий – перспективы флэш-памяти и персональные летательные аппараты.

НАШИ ГЕРОИ

Mega-preview – вся информация о HoMM IV, которой мы располагаем за считанные дни до выхода игры.

Ответы к кроссворду, опубликованному в номере 5(110)
По горизонтали: 2. Provider. 5. Harvester. 6. Commandos. 11. DeltaForce. 13. AVI. 14. Porsche. 15. Shrek. 18. Civilization. 19. Tropico. 21. Korea. 22. Wolfenstein. 23. Login. 24. Feature. 25. Lamer. 27. Harry. 28. Cash. 29. Frag.
По вертикали: 1. Breed. 2. Protoss. 3. Creative. 4. Headshot. 6. CTF. 7. DarkBASIC. 8. Quakeworld. 9. Offline. 10. Mephisto. 11. Disconnect. 12. Frontpage. 16. Respawn. 17. DirectX. 20. Progamer. 24. Flash. 26. Rayman.

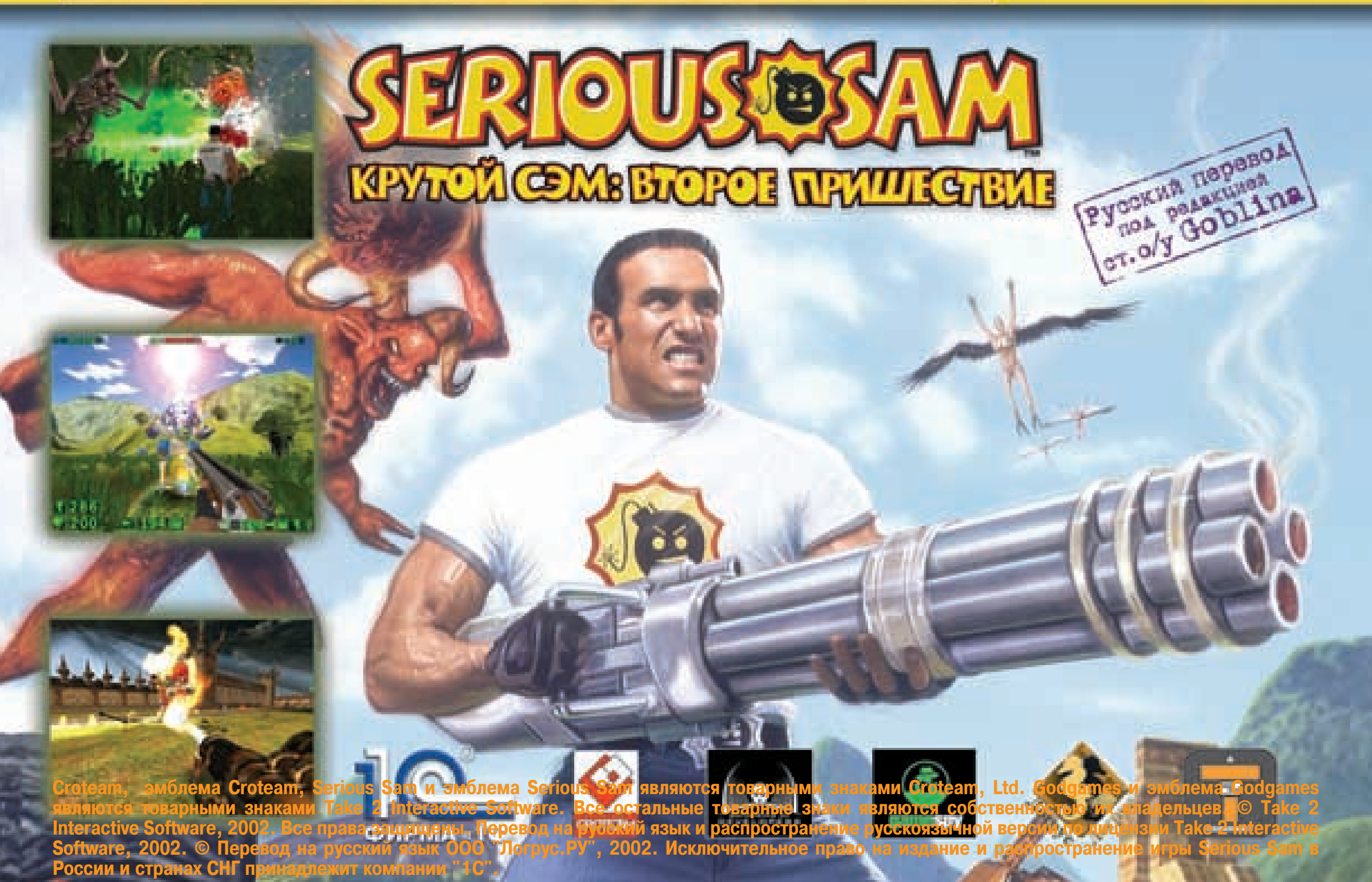


В ритме будущего !
Логотипы Intel Inside и Pentium являются зарегистрированными товарными знаками компании Intel Corporation
intel inside pentium 4
Центр
Вашей
Цифровой
Вселенной
Компьютеры
"МИР"
на базе
процессоров
Intel® Pentium® 4
Модель "Эксперт"-
универсальная модель
для дома, офиса, школы
на базе процессора
Intel® Pentium® 4
с тактовой
частотой 1,3 Ггц
Модель "Игрок"-
студия Ваших увлечений:
игры, музыка, кино
на базе процессора
Intel® Pentium® 4
с тактовой
частотой 1,5 Ггц
Модель "Продюсер"-
цифровая лаборатория
для Ваших идей
на базе процессора
Intel® Pentium® 4
с тактовой
частотой 1,7 Ггц
сертифицированы Госстандартом
всестороннее тестирование
гарантия на системные блоки 2 года
предустановка лицензионного программного обеспечения
гарантийное обслуживание и послегарантийное сопровождение
Компьютер любой конфигурации под заказ БЕЗ ПРЕДОПЛАТЫ !
Ф ЦЕНТР
КОМПЬЮТЕРНЫЕ СИСТЕМЫ
МИР
www.fcenter.ru
Салоны-магазины
"ВДНХ"
ВВЦ, пав.№71 и пав.№2 ТК "Регион"
тел.: (095) 785-1-785
"Улица 1905 года"
ул. Мантулинская, д.2
тел.: (095) 205-3524
"Бабушкинская"
ул. Сухонская, д.7а
тел.: (095) 472-6401

1С:МУЛЬТИМЕДИА

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru



Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
Фирма «1С», ул. Селезневская, 21;
ул. Маршала Бирюзова, влад. 17, «А2000»;
4-й Ростовский пер., д.2/1, стр. 2, «Портал-2000»;
Зеленоград корп 1106Е;
«Смольная, 24«а»;
Б.Ордынка,19, стр. 2;
Кутузовский пр-кт, д. 4/2, «Вобис на Кутузовском»;
Ярцевская ул, д. 34, «Вобис на Молодежной»;
Первомайская ул., д. 28, «Вобис на Первомайке»;
Кировоградская ул., д 15, ТЦ «Электронный рай», пав.1Д15, «Вобис на Пражской»;
Компьютерный выставочный центр «Савеловский» пав. D21, «Вобис на Савеловском»;
Сретенка ул., д 26/2/1, Даев переулок, «Вобис на Сретенке»;
Трифоновская ул., д. 56, «Вобис на Трифоновской»;
Марксистская, 9;
Бол. Якиманка, 26, «Дом игрушки»;
Русаковская ул. 27, «Дом книги в Сокольниках»;
3-ий Добрынинский пер., 3\5, кор. 1;
Ленинский проспект д. 62/1, «Кинолюбитель»;
Воробьевы горы, МГУ НИИЯФ, к.Высоких энергий;
Новая Басманная, 31, стр. 1,
Савеловский ВКЦ B27;
Ивана Франко, 38, кор. 1;
Тверская, 25/9
Полянка д.28, «Молодая Гвардия»;
Тверская, д.8, стр.1, «Торговый Дом Книги Москва»;
ул. Первомайская, д.81, «Мульти»;
ул. Большая Семеновская, д.28, «Мульти»;
ул. Кировоградская, стр.14, здание «Глобал Сити» 2 эт., «Мульти»;
Люблинская, д. 171, «Мульти»;
Коровинское шоссе, д.20, стр.1, «Книжный магазин Анжелика»
Нагорный бульвар, д.4 корп.1, магазин «Мысль»;
«Университи», 2-й этаж;
Ул. Верхняя Первомайская, д 71, «Премьер Дивижн»;
Торговый Дом «Басманный дворик», « Премьер Дивижн»;
ул. Профсоюзная, д. 19, пав. 5, «Премьер Дивижн»;
ул. Профсоюзная, д. 21/51, «Премьер Дивижн»;
Исаковского, 33/1;
Олимпийский проспект, 16, «Виртуальный клуб»;
Мясницкая ул. д. 17;
Марксистская, д. 3 (Торговый Центр Планета);
Савеловский ВКЦ B13;
Компьютерный центр «Буденовский» пав. д.14, B21;
Осенний б-р, 7, кор. 2;
Земляной Вал д. 2/50, «Столица»;
ул. Старокачаловская, д. 16, «Перекресток»;
Ленинский проспект, 89,
Зеленоград, кор. 430, стр. 1
Альметьевск
ул. Ленина, 25
Астрахань
ул. Савушкина, 43, оф. 221;
ул. Савушкина, 51;
ул. Савушкина, 46 «Детский мир»;
ул. Кирова, 7, «ЦУМ»
Барнаул
ул. Деповская, 7
Брянск
пр-т Ленина, 31
Великий Новгород
Григоровское шоссе, 14А, 4 этаж, «НПС»;
ул. Рахманинова, 3, «Сплав XXI-век»;
ул. Псковская, 18
Владивосток
ул. Фонтанная, 6;
Океанский пр-т, 140,маг. «Академкнига»
Владимир
ул. Дворянская, 11;
ул. Дворянская, 10;
ул. Б.Московская, 36
Волгоград
ул. 39-я Гвардейская;
ул. Канунникова, 6
Вологда
Ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»
Воронеж
ул. Ворошилова, 34-50
Геленджик
Ул.Полевая, 33, «На Полевой»
Горно-Алтайск
Пр.Коммунистический, 83
Дзержинск
Ул. Ленина, 48
Екатеринбург
ул. Вайнера, 15-2
Железнодорожный
рынок, контейнер 71;
Иваново
пр. Ленина, 5;
пр. Ф.Энгельса, 10, м-н «Союз»;
ул. К.Маркса, 42/62, м-н «Орбита»
Ижевск
ул. М. Горького, 79
Истра
ул. Ленина, 23
Йошкар-Ола
ул. Зарубина, 35
Казань
ул. Баумана, 68
Калининград
пл. Победы, 4,
торговая сеть «Монитор»
Калуга
ул. Кирова, 7/47
Кемерово
ул. Тухачевского, 22 «а»-102
Киев
ул. Терещенковская, 13
Киров
ул. Московская, 12
Красногорск
станция Павшино
Краснодар
ул. Старокубанская, 118, оф.212, «Софт»;
ул. Красная, 43, «Дом книги»;
пр-т Чекистов, 17/4
Красноярск
ул. Урицкого, 61, «ОфисЦентр»
Лангепас
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»
Липецк
ул. Первомайская, д.78;
ул. Космонавтов, 28;
Пр. Победы, 21-в, «Электрон»
Лысьва
ул. Смышляева, 4
Минск
ул. Я. Коласа, 1
Нефтекамск
ул. Ленина, 15
Нефтеюганск
«Росси», мкр. 2, д. 23
Нижневартовск
ул. Кузоваткина, 17П
Н.Новгород
ул. Большая Покровская, 66;
ул. Маслякова, д.5, оф.7;
ул. Гордеевская, 97;
ул. Карла Маркса, 32;
ул. Маслякова, 5, компьютерный салон «Все для бухгалтера»;
ул. Карла Маркса, 32, компьютерный клуб «Гладиатор»
Новороссийск
ул.Советов, 68/36
Новосибирск
Красный пр-т, 157/1;
Ноябрьск
ул. Киевская, 8, маг. «Мегабайт»;
УТДС-121
Оренбург
ул. Володарского, 20
Пенза
ул. Коммунистическая, 28
Пермь
ул. Большевистская, 96, салон «West Ural»;
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;
Комсомольский пр-т, 72, маг. «Феникс»
ул. Луначарского, 58
Петропавловск-Камчатский
м/рынок «Спутник», 8 км
Псков
ул. Металлистов, 13
Пушкино
Московский пр-т, 5
Реутов
ул. Южная, 10
Рига
ул. Дзербенес, 14, оф. 502 «ANDI»;
ул. Бривибас 39, т/ц «B39», SIA «636»;
ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;
ул. Кр. Валдемара, 73;
ул. Маскавас 357, т/ц «DOLE», SIA «636»
Ростов-на-Дону
ул. Лермонтовская, 197,
салон «Лавка Гэндальфа»
Самара
ул. Мичурина, 15,
ТТЦ «Аквариум», секция «АПС», 2 эт.
С.-Петербург
Лиговский пр-т., 1, оф. 304;
ул. Большая Морская, 14,
маг. «Эксперт-Телеком»;
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»;
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»;
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж;
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменноостровский пр., 10/3,
Компьютерный супермаркет «АСКоД»;
ул. Рубинштейна, 29,
Компьютерный супермаркет «АСКоД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»;
Московский пр., 66,
«Компьютерный Мир»;
пр. Славы, 5, маг. «MariCom»;
пр. Просвещения, 36/141,
маг. «MariCom»;
ул. Народная, 16, маг. «MariCom»;
пр. Большевиков, 3, маг. «MariCom»;
Левашовский пр., 12;
Лиговский, 73;
Лиговский пр-т, 72, «РентКом»
Тамбов
ул. Советская, 148/45;
ул. Советская, д.1/4;
ул. Мичуринская, 149б
Тверь
Универмаг «Тверь», 1 этаж
Тюмень
ул. Мельникайте, 72/1 маг. «Смак»;
ул. Минская, 9Б
Ульяновск
ул. Совесткая, 19, к.201
Хабаровск
торговый комплекс «Кристалл»
Череповец
ул. Тимохина, 7, ТЦ «Фортуна», 2 этаж, пав. №5;
ул. М.Горького, 32;
ул. Ленина, 80, офис 6
Шатура
ул. Школьная, 15
Электросталь
пр. Ленина, КЦ «Октябрь»;
Фрязевское ш., 50;
Юбилейный
ул. Тихоправова, 1
Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. "Орбита"
Якутск
ул. Аммосова, 18, 3 этаж
Ярославль
ул. Кирова, 11
Интернет-магазины
www.ozon.ru
www.bolero.ru

а также в фирменных магазинах Москвы:

Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11

М-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2; ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измаиловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;

Электрический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новокосинская ул., 36

Юнивер Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислитеньная техника»
Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул Шаболовка, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп.1, Авиамоторная, дом 57
Белый Ветер: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 8/1, ГУМ; Бол. Черкизовская д.1; Измаиловский вал д.3
Союз: ул.Старый Арбат, д. 6/2; м-н «Норис» Ленинградский пр-кт, д. 33А; ТД «РАМСТОР» Ярцевская ул., д. 19; пр-т Мира, д.116; ЦУМ, магазин «всеСОЮЗный»; ул. Петровка, д. 2, 6 этаж, Щереметьевская ул., д. 60А; ул. Мясницкая, м-н «Библио-Глобус»; Волгоградский пр., д. 133.


СТРАНА
ИГР
CAPCOM
EA GAMES
ONIMUSHA
Warlords


PRIMITIVE WARS
Jurassic Era
arxel tribe
Русс Бит-М
СТРАНА
ИГР